théoric

LA REVUE DES PASSIONNES D'ORIC

Mensuel n° 35 - octobre 1987

JOUEZ AU YAM !

REALISEZ UN PROGRAMMATEUR D'EPROM

ANAGRAMMES : PROGRAMMEZ-LES EN FORTH




N°1
Arcades
JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION
LES MEILLEURS
JEUX SUR
ATARI
COMMODORE
THOMSON
ETC...
ET SUR
MINITEL
MULTISTANDARD SYSTEM
Mensuel - N° 1 - Octobre 87
M 1871 - 1 - 20,00 F
3791871020002 00010

THEORIC

SOMMAIRE

OCTOBRE 87

Couverture
Eric BURY



THEORIC est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

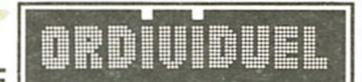
Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteur en chef
Denis BONOMO
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Couverture
Eric BURY
Photocomposition SORACOM
N. CHAPPE - B. RESTOUT
V. LEZOT - J. GAUTIER
Maquette – Dessins
Jean-Luc AULNETTE, Patrick LOPEZ
Service rassort – Réseau
Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98
Inspection des ventes :
Christian CHOUARD.
Abonnements – Vente au n°
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11
Secrétariat-Rédaction
SORACOM Editions
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP Rennes 794.17V
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 + MHZ
CCP RENNES 794.17V
Distribution NMPP
Code APE 5120
Régie publicitaire
IZARD CREATION
15, rue St-Melaine – 35000 RENNES
Tél. 99.38.95.33
ISSN 0762 - 6711

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84

ORDIVIDUEL

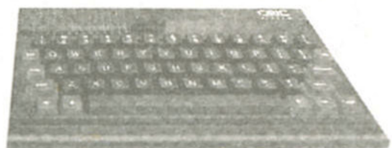
22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AGRÉÉ ORIC-FRANCE





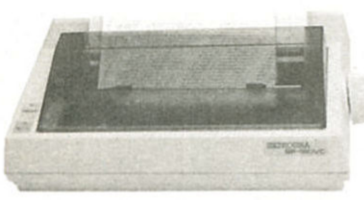
☐ moniteur couleur .... 2490 F



☐ atmos .... 990 F

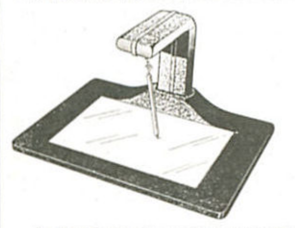


Le lecteur disquette conçu par ORIC FRANCE pour l'Atmos.
☐ lect. disq. MICRODISC .... 2290 F



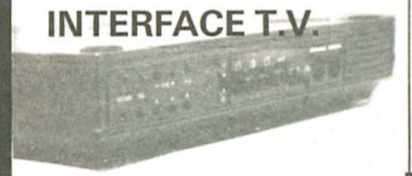
- Tête d'impression 9 aiguilles
- Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- Entraînement du papier par friction ou traction
- Plusieurs styles de caractères : double largeur, gras, double frappe, compressé, italique, superscript, subscript, inverse et souligné
- Marge et espacement ligne réglables par commandes logiciel.

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 .... 2190 F

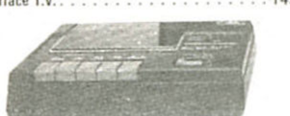


Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)
☐ graphiscop .... 990 F

INTERFACE T.V.



Cette interface va cous permettre de transformer votre moniteur couleur en T.V.
☐ interface T.V. .... 1490 F



Spécialement conçu pour ORIC ce magnétophone vous évitera bien des soucis.
☐ magnétophone .... 380 F

PROMOTION logiciel ORIC 1 exclusivement

pour 2 titres : 145 F pour 3 titres : 195 F pour 4 titres : 220 F pour 5 titres : 250 F

☐ trace dump	☐ le lièvre et la tortue	☐ gastronon	☐ calculus
☐ oric mind	☐ le monde végétal	☐ oric munch	☐ gestion bancaire
☐ guerre des couleurs	☐ morpion	☐ facturation	☐ budget familial
☐ ciros	☐ dicodoric	☐ ultima zone	☐ caractor
☐ fromage	☐ zig zag	☐ pengoric	☐ guerre des couleurs
☐ jogger	☐ acheron's rage	☐ finances	
☐ cal oric	☐ centipède	☐ copy écran (pour GP 100)	

LOGICIELS CASSETTES

Indiquez-nous en le soulignant un (ou deux) titres de remplacement en cas de rupture de stock.

☐ tyrann	185 F	☐ clavidact	125 F	☐ ludico	140 F
☐ vision	130 F	☐ clovis 1 (Jeu d'échecs)	150 F	☐ macadam bumper (flipper)	165 F
☐ xenon 1	105 F	~~☐ cobra~~	~~105 F~~	☐ méfies-toi de méphisto	95 F
☐ zorgon's revenge	115 F	☐ coloric	95 F	☐ métholoto	140 F
☐ oric base (anglais)	125 F	☐ D bug (français)	140 F	☐ microgéo	140 F
☐ orthocrack vol. 1	175 F	☐ D.A.O.	155 F	~~☐ mission delta (sim. vol)~~	~~125 F~~
☐ orthocrack vol. 2	175 F	☐ dam buster	115 F	☐ montségur	145 F
☐ orthocrack vol. 3	175 F	☐ damae (jeu dames)	125 F	☐ moria	115 F
☐ outimatic 1	125 F	☐ dangeureusement vôtre	170 F	☐ mots croisés	120 F
☐ playground 21	95 F	☐ dedal	110 F	☐ musirama	140 F
☐ rabbit	105 F	☐ détective story	160 F	☐ nessy	95 F
☐ rat splat	105 F	☐ dialogue	125 F	☐ formule 1	140 F
☐ saga	150 F	☐ digger	100 F	☐ galaxian	115 F
☐ starter 3D	135 F	☐ dit..? d'ac! (sc. nat. 5e)	95 F	☐ gestion de stock	145 F
☐ system' animation	140 F	☐ dit..? d'ac! (sys. auteur)	95 F	☐ ghost gobbler	105 F
☐ teknis	125 F	☐ don juan	150 F	☐ gubbie	115 F
☐ terminus	125 F	☐ don't press letter Q	120 F	☐ insect insanity	100 F
☐ triathlon	155 F	☐ dossier G	145 F	☐ intox et zoé	140 F
☐ le fer d'amnukor	195 F	☐ draughts	100 F	☐ karaté	110 F
☐ le général	120 F	☐ élysées	145 F	☐ l'aigle d'or	180 F
☐ le masque d'or	155 F	~~☐ 3 D fongus~~	~~140 F~~	☐ la cité de cristal	150 F
☐ nowotnick puuzzle	100 F	☐ a.t.m.	135 F	☐ la flute inca	125 F
☐ lissage de courbes	125 F	☐ annuaire	125 F	☐ backgammon	125 F
☐ locus	105 F	☐ assimil (anglais	275 F	~~☐ encounter~~	~~105 F~~
☐ assembl. symbol	145 F	☐ basic étendu	135 F	☐ catégoric	110 F
☐ master paint	145 F	☐ brique à brac	110 F	☐ cheops	140 F
☐ probe 3	100 F	☐ business man	145 F	☐ hades (assembl.)	175 F

LIVRES

☐ oric et son micro proces.	95 F	☐ communi. avec oric	145 F	☐ l'oric à nu	151 F
~~☐ program. pour oric~~	~~85 F~~	☐ interfaces pour oric	59 F	☐ nouveaux jeux atmos	88 F
~~☐ manuel réf. T1~~	~~138 F~~	~~☐ 56 progr. sur oric~~	~~78 F~~	☐ jeux graph. atmos	95 F
~~☐ manuel réf. T2~~	~~120 F~~	☐ T DOS et ses fichiers	185 F	☐ mieux program. sur oric	110 F
~~☐ jeux en basic atmos~~	~~49 F~~	☐ apprenez élect. sur oric	110 F		

PROMOTION

☐ lot n° 1 : triathlon, macad. bumper (flip.), terminus (aventure) — ~~445 F~~ **250 F**

☐ lot n° 2 : karaté, hadès, terminus (aventure) — ~~470 F~~ **260 F**

☐ lot n° 3 : ludico, metholoto, D.A.O. — ~~435 F~~ **325 F**

☐ lot n° 4 : clovis 1 (échecs), musirama, outimatic 1 — ~~415 F~~ **315 F**

pour l'achat de 2 lots : 5 % de remise
pour l'achat de 4 lots : 10 % de remise

SYNTHÉVOC 1





Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal .... 360 F

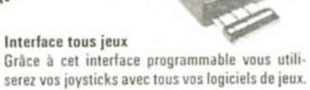
Rallonge Péritel
Ne soyez plus collé à l'écran. (prise DIN à 6 broches).
☐ rallonge péritel .... 95 F



☐ joystick switch-joy .... 185 F

NOUVEAU MODÈLE





Interface tous jeux
Grâce à cet interface programmable vous utiliserez vos joysticks avec tous vos logiciels de jeux.
☐ interface joystick tous jeux .... 365 F

☐ joystick compétition
PRO5000 .... 170 F



☐ bloc alim. ORIC .... 180 F
☐ alim. 12 V pour péritel .... 75 F
☐ rallonge de bus 1 slot .... 140 F

Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... 45 F
☐ les 10 .... 80 F

☐ câble imprimante .... 160 F
☐ stylos MCP40 .... 75 F
☐ rouleaux papier MCP40 (par 4) .... 75 F
☐ disquette 3" .... 31 F
☐ disquette 3" (par 10) .... 275 F

OFFRE SPECIALE !

Nous reprenons **500 F** votre ORIC 1 ou ATMOS* pour l'achat d'un ATARI 520 STF avec moniteur monochrome



Que vous recherchiez votre premier micro ou que vous ayez envie de franchir une étape décisive après avoir débuté avec un micro-ordinateur 8 bits, choisissez l'*Atari 520 STF.* C'est une valeur sûre.
Elu ordinateur de l'année aux U.S.A., devenu rapidement le best-seller de la micro en Allemagne, déjà plébiscité en France, l'*Atari 520 STF* est l'ordinateur le plus innovateur du marché.
Celui dont vous tirerez le maximum de plaisir.
Avec l'*Atari 520 STF,* vous allez de révélation en révélation...
Puissance formidable avec une U.C. de 520 Ko.
Facilité d'utilisation avec la souris et le système d'exploitation GEM,
Confort d'utilisation avec le multifenêtrage,
Performances graphiques exceptionnelles,
Richesse d'une palette de 512 couleurs,
Capacités sonores éclatantes et interface MIDI.
Bien d'autres révélations vous attendent aux commandes de votre ordinateur.
L'*Atari 520 STF,* c'est le graphisme dans toute sa finesse, la couleur dans toute sa splendeur, la musique dans tout son éclat...
Créativité ou récréation, l'*Atari 520 STF,* c'est la micro plaisir dans toutes ses dimensions.

***IMPORTANT :** Ne pourront être repris que les appareils accompagnés de leur prise péritel et du bloc alimentation de l'ordinateur.

☐ ATARI 520 STF + moniteur monochrome : 4990 F - 500 F .... **4490 F**

COMMENT COMMANDER : Je possède ☐ ORIC 1 ☐ ATMOS
Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites en une liste sur une feuille à part. Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour tout achat supérieur à 1000 F - 80 F pour tout achat supérieur à 2000 F).

NOM : ________ PRENOM : ________ TEL. : ________
ADRESSE : ________ CODE POSTAL : ________ VILLE : ________

Mode de paiement : ☐ chèque ☐ mandat ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais)
envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL** 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES

réseau ORDI 94



L'éditorial et l'actualité du précédent numéro provoquèrent des réactions, souvent de sympathie mais parfois inattendues !

Dans un premier temps il ne faut pas confondre. ORIC International est une entreprise, SORACOM une autre et elles n'ont aucun lien si ce n'est de travailler sur le même créneau. Lorsque le rédacteur écrit qu'ORIC peut aller mieux, vous vous doutez bien qu'il ne pensait qu'à l'appareil, celui-ci, n'étant plus porteur sur le marché. Les concepteurs de logiciels ont abandonné toute mise en chantier de nouveaux produits. Quant aux éditeurs ils ont bradé et bien souvent mis au pilon les ouvrages.

Nous qui voyons passer les petites annonces, nous nous rendons bien compte que l'Oricien change de machine.

C'est parce que nous savons qu'il existe encore de nombreux possesseurs d'Oric-Atmos que nous avons proposé l'autre formule souvent utilisée dans la presse professionnelle.

Avez-vous remarqué en début d'année le nombre de titres informatique dédiés à une machine et qui disparaissent ?

Mettre Théoric dans les boutiques "revendeurs seuls" ? Merci nous l'avons déjà fait et ne le referons jamais. La chute des ventes, plus de 50 % depuis le 31/12/86, nous obligeait à prendre une décision que la passion condamne mais que la raison ordonne.

S. FAUREZ
Directeur de Publication

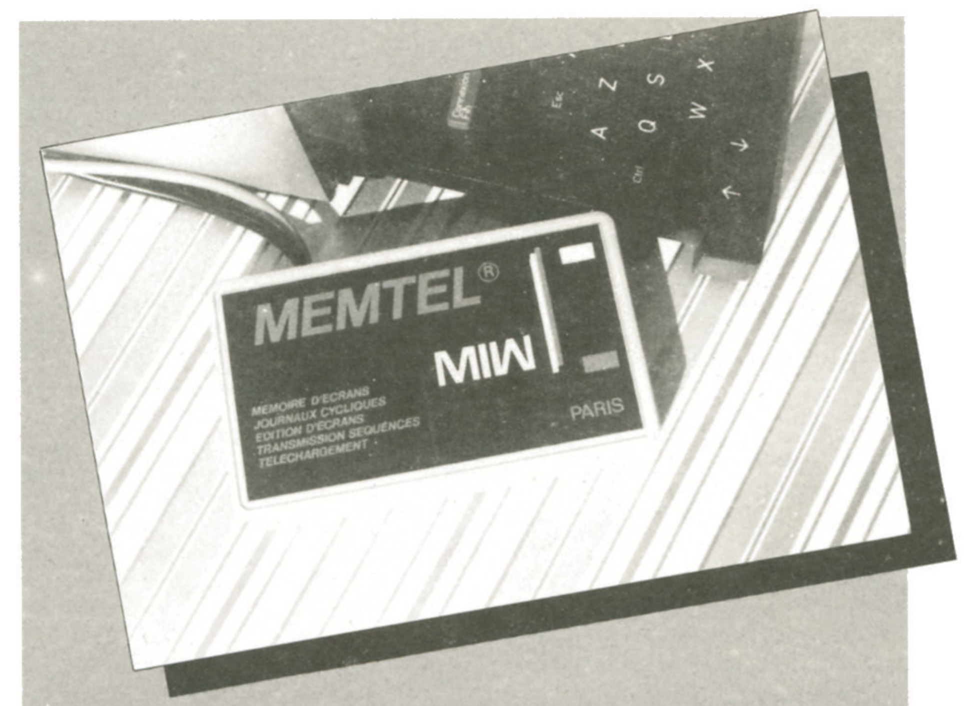


TELSTAR : un serveur amateur honorable

*Si vous habitez sur Paris (ou en province mais à condition de ne pas craindre la facture !), faites un petit tour sur le serveur **TELESTRAT "TELSTAR"** ouvert entre 8 et 18H au (16.1) 42.28.07.77*
Vous y trouverez des informations, et même une rubrique Théoric, des trucs et astuces et quelques logiciels à télécharger. Le sysop a bien fait les choses en sortant de la banalité. Qu'il soit félicité !

L'AEDIT vous informe

*L'objectif de **l'AEDIT** est le développement de la télématique. Outre l'organisation de stages et de rencontres pendant lesquels vous seront dispensés conseils et assistance en création télématique, **l'AEDIT** édite le **"Journal de TELETIC"** dans lequel les passionnés du Sud-Est pourront découvrir les principaux serveurs Télestrat de leur région, associatifs ou privés.*
Si vous êtes du coin, contactez-les au :
93.92.21.91** ou **93.85.53.36
*Ou encore, en utilisant le Minitel au **93.62.44.88.** Ce serveur, est comme il se doit, un bon vieux Télestrat !*
Et si enfin, vous voulez faire connaître votre serveur, vous pouvez toujours l'inscrire dans la liste du guide RTC sur 3615 + CLUBA code : TIC



MIW : des applications Minitel

Nous avons succinctement présenté dans un précédent THEORIC, la "petite boîte MIW" qui rendait plus confortable l'utilisation du Minitel.
MIW vient de développer une nouvelle application, dont nous espérons publier un banc d'essais plus complet dans un prochain numéro, et qui a été baptisée "MEMTEL" pour MEMorisateur d'écrans miniTEL.
La mémoire est de 32 Ko, sauvegardée par batterie interne.
Les caractéristiques de MEMTEL sont les suivantes :

- *Mémorisation d'une trentaine d'écrans Minitel sur un numéro d'écran figé et décidé d'avance par l'utilisateur ;*
- *Consultation des écrans individuellement ;*
- *Quatre journaux cycliques. L'utilisateur décide des écrans qu'il veut voir défiler dans chaque journal ;*
- *Edition d'écrans avec attribut de caractère normal, inverse vidéo et double taille ;*
- *Protection par sauvegarde des écrans avec un contenu particulier ;*
- *Toute la gestion des écrans et des journaux cycliques est paramétrable par l'utilisateur ;*
- *Téléchargement des écrans par un serveur ;*
- *Dix séquences de transmission automatique. Ces séquences sont préparées par l'utilisateur et peuvent contenir des touches de fonctions du Minitel et des temporisations. Fini le temps perdu à retaper sa réponse x fois !*
- *Impression d'écrans sur imprimante vidéotext PENBOX ou autre ;*
- *Déconnexion automatique au serveur après le temps prévu.*

Le MEMTEL permet de multiples applications du Minitel comme par exemple, animation d'une vitrine grâce au journal cyclique, outil de publicité pour les représentants, etc.

MEMTEL est commercialisée au prix de 1300 F HT.
Pour tout renseignement contactez MIW en vous recommandant de THEORIC. Tél. 1.42.00.99.75

Serveur MHZ

*Puisque nous en sommes aux serveurs, nous vous rappelons que vous pouvez contacter la rédaction de Théoric par le **3615 code MHZ.** Ouvrez une BAL (c'est extrêmement simple) et adressez vos messages à la BAL SORACOM. Nous répondons sous 24 ou 48 H maximum.*
Depuis la mise en place du nouveau serveur, pendant l'été 87, nous animons également un "forum", les mercredi de 10 à 11 H et 15 à 16 H et vendredi de 10 à 11 H.

Vous pouvez ainsi poser vos questions techniques ou faire vos remarques à la Rédaction. (Choisir "Dialogue en direct").
Enfin, n'oubliez pas que sur le serveur, vous disposez du sommaire de Théoric, de quelques flashes d'actualité, et des ... Euphoric quand il y en a !
Quand "ça ne passe pas" au téléphone, ayez le réflexe Minitel **3615 code MHZ**.

Des disquettes 3" bon marché

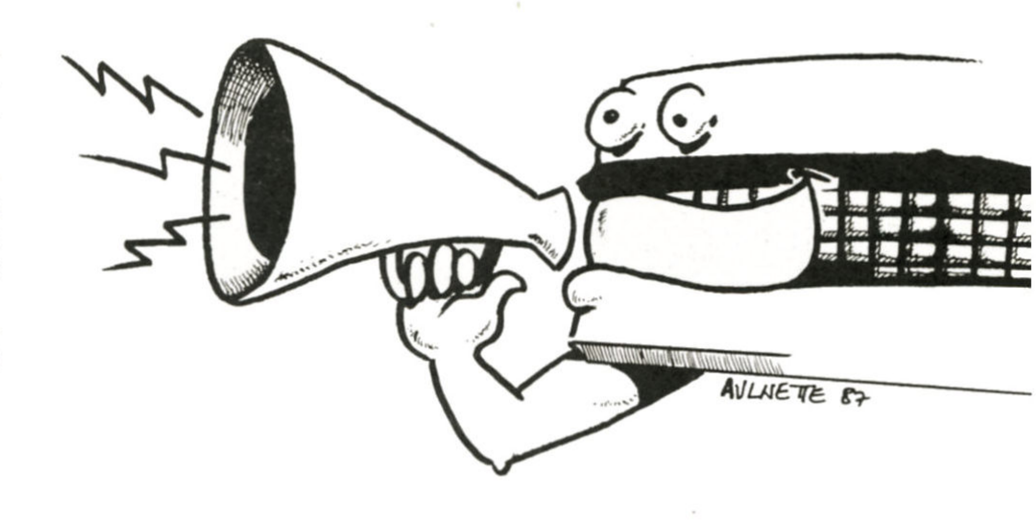
En province, l'approvisionnement en disquettes 3" est souvent problématique. Nous avons pensé à nos lecteurs et sommes en mesure de proposer des disquettes 3", par lot de 10, livrées avec leurs pochettes cartonnées, pour **270 F franco de port**. Pensez-y et évitez ainsi les déplacements inutiles !
Consultez les publicités "Bretagne Edit'Press"...

THEORIC : quelle suite ?

Dans l'édito du N° 34 de THEORIC, nous vous avons expliqué la nécessité de s'abonner à la revue. Il nous faut **4000 abonnements** avant la fin de l'année faute de quoi THEORIC cessera de paraître. Si le nombre d'abonnés est atteint, la revue sera retirée des kiosques et ne sera plus vendue que sur abonnement.
Conclusion : abonnez-vous vite !

SONDAGE mensuel

Devant votre manque de courage pour écrire et aussi peut-être, le refus de mutiler la revue, nous supprimons désormais le sondage mensuel qui devait nous aider à mieux cerner vos besoins. Pour la cinquantaine de fidèles qui renvoyaient chaque mois leur bulletin, il reste le Minitel. Utilisez les BAL du **serveur MHZ** pour nous donner votre avis sur les articles publiés dans THEORIC.



Abonnements/Réabonnements à Théoric

Pour faciliter vos abonnements ou vos réabonnements à Théoric, nous avons composé une grille (que nos abonnés ont reçu ou vont recevoir par courrier), que nous reproduisons ci-dessous.
Le principe retenu consiste à ramener toutes les fins d'abonnement au n° 48 de Théoric, qui paraîtra en décembre 1988. En fonction de la date de fin de son abonnement actuel ou d'un nouvel abonnement, chacun pourra déterminer la somme à verser pour s'abonner jusqu'au n° 48.
ATTENTION ! Il n'y a plus d'abonnement 6 mois ou 1 an mais des abonnements jusqu'au n° 48.
Pour que tout soit clair, prenons un exemple. (Suivez-le sur la grille).
M.STRATOS de Puces-les-Electrons est abonné jusqu'au n° 39 inclus et désire se réabonner. Il devra payer, pour recevoir les 9 numéros 40 à 48 la somme de 192 F.
NOTEZ BIEN ! On ne peut pas s'abonner à partir d'un numéro déjà paru : il n'y a pas d'abonnement rétroactif.

M. STRATOS est abonné jusqu'au n° 39

Il se réabonne jusqu'au n° 48 (c'est obligatoire). Il recevra 9 numéros.

Il devra payer 192 F

GRILLE D'ABONNEMENT A THEORIC

Mon abonnement s'arrête avec le numéro	Je recevrai les N° suivants														Je m'abonne pour Nbre N°	Montant de mon réabonnement
	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48		
N° 34 - 09/87															14	299 F
N° 35 - 10/87															13	278 F
N° 36 - 11/87															12	256 F
N° 37 - 12/87															11	235 F
N° 38 - 01/88															10	214 F
N° 39 - 02/88															09	192 F
N° 40 - 03/88															08	171 F
N° 41 - 04/88															07	150 F
N° 42 - 05/88															06	128 F
N° 43 - 06/88															05	107 F
N° 44 - 07/88															04	85 F
N° 45 - 09/88															03	64 F
N° 46 - 10/88															02	43 F
N° 47 - 11/88															01	21 F

ACTUALITES

STRATORIC gratuit

*ATTENTION l'offre qui était valable jusqu'au 30 septembre (STRATORIC gratuit pour l'achat d'un Télestrat) n'est pas assurée par THEORIC mais par **ORIC INTERNATIONAL**. Il est donc inutile de nous écrire à la rédaction, comme certains l'ont fait, pour obtenir le STRATORIC !*



Dans le numéro 33 de Théoric, les légendes des listings de compactage et décompactage d'écrans HIRES ont été malencontreusement interverties.
Avec toutes nos excuses à l'auteur et à nos lecteurs.

SERVEURS TELESTRAT

THEORIC vous propose une liste d'une quarantaine de serveurs sur Télestrat. Tous ces serveurs étaient en fonctionnement début septembre 1987.
Bien entendu, beaucoup de serveurs Télestrat ne sont pas dans cette liste, il s'agit notamment des serveurs professionnels, ou des nombreux serveurs en préparation ou en phase de test.
Si vous voulez figurer dans cette liste, écrivez au journal, ou laissez un message dans la bal THEORIC (36 15 MHZ) ou sur le serveur ORIC (1) 42 81 22 72).

APPLICATEL	16.21.20.39.00	Société de transports routiers
ATILA	16.40.70.08.07	Rens.St. Nazaire liste ass, radios
AZTEL	16.35.56.06.56	Info municipal sur Auzouville
CUISTEL	16.44.85.71.11	Rens. ville de Cuise-la-Motte
DIAT ' TEL	même numéro	Activités, ciné, jeux, BAL ...
IMMO	même numéro	Annonces immobilières
BLEU CIEL	16.21.31.16.00	Magasin informatique
CAIMAGE	(1).47.70.08.79	Réalisation image pour minitel
CAISA	(1).78.00.00.03	Serveur graphique
CITY	16.35.70.64.00	BAL, jeux, forums ...
SURD	même numéro	Services pour malentendants de Normandie
DAMNED	(1).48.54.15.16	BAL , jeux, forums ...
DETECTIVES	(1).45.22.89.89	Renseignements sur la profession
DIRECTIVES	(1).42.68.07.49	Société de créations relations publiques, création de serveurs
DIRECT SERVICE	(1).39.92.37.07	Publicité
ELLIS	(1).42.04.33.74	BAL, jeux, télématique ...
FERTIC	(1).30.57.21.25	Rub. ferroviaire, jeux, bourse (13h / 24 h)
LECOMTE	(1).39.64.35.87	Magasin informatique
LEO	(1).46.06.05.46	Spécialisé dans les actions publiques
MESSTEL	16.50.26.58.88	BAL, jeux, téléchargement ...
MICRO CLUB	(1).64.46.09.91	Différentes activités d'un club
MICRO E	16.21.43.10.82	Serveur d'une mairie
MICRO H	16.51.67.25.69	Rens. tourisme ville Les Herbiers
MICRO 2B	16.95.65.08.80	Magasin informatique
MIDOTEL	16.57.51.74.44	Association sur la télématique
NEXUS	16.40.60.62.62	S.S.C.I.
ORIC	(1).42.81.22.72	Renseignement sur la société ORIC
PARADIS	16.45.69.81.48	Bourse radioamateurs (9h / 3h)
PINKY	(1).45.03.37.32	Micro informatique, BAL ...
RYU	16.61.25.36.65	S.S.C.I.
SCOUTEL	16.73.92.27.77	Renseignement sur le soutisme
STAR 'S	(1).42.80.22.92	Catalogue magasin de musique
STRAT'S MOS	16.93.08.28.44	Ass. Micro info télématique
TEL ANNONCES	16.67.92.08.16	Journal Télématique Actualisation d'infos, annonces
TELETIC	16.93.62.44.88	Club Commodore et Club Minitel
TELSTAR	(1).42.28.07.77	Spécialisé Télestrat : Trucs, astuces... (8h/18h du lundi au vendredi).
TITAN 1	(1).30.32.20.45	Rens. Imprimerie Composition
VISMO	(1).43.38.00.29	Catalogue magasin
ZUP'TEL	16.42.59.29.97	Rens. culturels sur Aix (Jazz, expo...).

LISTE DES REVENDEURS

Voici une sélection des principaux points de vente du matériel ORIC. Ces revendeurs ont été sélectionnés pour leur sérieux et leur compétence.
Bien entendu, chacun dispose de toute la gamme ORIC (Atmos, Microdisc, Télestrat) et pourra vous conseiller, vous procurer les dernières nouveautés etc.
Beaucoup se sont spécialisés en Télématique et sont à même de réaliser des applications Télématiques (serveurs, bornes de communications ...).
Cette liste date du début septembre 1987. Elle est remise à jour continuellement sur le serveur ORIC au (1) 42 81 22 72, et bien entendu vous pouvez toujours interroger ORIC au (1) 42 81 20 02.

MUSTELEX		
7 rue de gênes	13006 MARSEILLE	(16).91.25.95.64
VIDEO INFORMATIQUE SYSTEME		
15 Avenue Cusenier	25000 BESANCON	(16).81.82.25.71
ORDIFACE		
Route de PARIS	35530 NOYAL /VILAINE	(16) 99 00 55 07
NEXUS		
35 avenue du bois d'Amour	44500 LA BAULE	(16) 40 42 84 20
LA MICRO BOUTIQUE		
1 rue Paul Bezanson	57000 METZ	(16) 87 75 41 56
MICROMETZ		
19 rue de la Fontaine	57000 METZ	(16) 87 75 32 86
B.B. PRYSC		
16 av. Jean Jaurès	58160 IMPHY	(16) 86 38 31 33
APPLICATEL		
93 rue Robert Aylé	62110 HENIN BEAUMONT	(16) 21 75 09 09
MICRO 'ET'		
4, Square du grand Condé	62800 LIEVIN	(16) 21 70 17 52
ORDIELEC		
19 rue Hyppolyte Flandrin	69001 LYON	(16) 78 28 23 07
ORIC International		
35 rue Victor Massé	75009 PARIS	(1) 42 81 20 02
AXES		
La Cascade Chemin de Rigoumel	83200 TOULON	(16) 94 89 55 93
ORDIVIDUEL		
20 rue de Montreuil	94300 VINCENNES	(1) 43 28 22 06
TITAN 1		
18 rue des Genévriers	95800 CERGY ST CHRISTOPHE	(1) 30 32 20 45
LECOMTE		
31 rue du Général de Gaulle	95880 ENGHIEN	(1) 34 12 89 31

COMMANDE ANCIENS NUMEROS
(valable jusqu'à épuisement des stocks)

Numéros 6 à 21 ____ 30 F pièce
Numéros 11 (HS)
22 et suivants ____ 25 F pièce
Attention, numéros épuisés : 1-2-3-4-5-7-8-9-14-26

NOM ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
____
Code postal ____________
Ville ____________

Frais de port : 7,40 F pour 1 revue
10,90 F pour 2 revues
15,40 F pour 3 et 4 revues
22,00 F au-dessus

Ci-joint, chèque bancaire ou postal de ____________ F.

VITRINE DU LOGICIEL

EASYTEXTE

EASYTEXTE est un traitement de texte initialement conçu pour le lecteur Jasmin. Il vient d'être adapté au SEDORIC, par son auteur Alexandre GESP, bien connu des lecteurs de THEORIC. Il est donc compatible avec le Télestrat grâce à sa cartouche STRATORIC.
Il est livré avec un manuel qui semble succinct au premier abord, mais qui se révèle à l'usage suffisamment complet et explicite, recourant souvent à des exemples.
La disquette EASYTEXTE est (bien !) protégée, pratique hélas habituelle pour des programmes de ce niveau.

Si vous possédez un SEDORIC, il faudra d'abord initialiser avec un SEDORIC, puis relancer la disquette EASYTEXTE, la disquette étant esclave. Avec STRATORIC, aucun problème puisque le DOS est en ROM. Petit détail irritant, mais il faut reconnaitre qu'en tout, l'initialisation ne durera pas plus de 20 secondes ...
Au bout de quelques instants, EASYTEXTE affiche son écran d'aide principal (accessible par la suite à tout moment par Funct 1), vous proposant de charger un fichier, formater un texte ou de retourner à la saisie.
EASYTEXTE permet la frappe au kilomètre, en ne marquant par des "Return" que les fins de paragraphe. Le formatage du texte ne sera fait qu'avant impression.
La frappe se fait en insertion ou non (Ctrl I). Le déplacement à l'intérieur du texte se fait au moyen des touches fléchées. On peut se déplacer page par page grâce à la touche SHIFT, ou aller directement à la fin ou au début du texte en utilisant la touche Ctrl.
Le seul inconvénient est un défaut qui date des toutes premières versions d'EASYTEXTE, et qui n'a été que partiellement corrigé, à savoir que le déplacement vertical a tendance à déplacer le curseur pour un oui ou pour un non à la fin de la ligne, ce qui est assez gênant. De même les déplacements page par page semblent sauter un nombre variable de ligne, il faut alors un oeil exercé pour retrouver le curseur, qui est de type "souligné", c'est-à-dire une petite barre horizontale au-dessous du caractère. Ces défauts ne sont pas très importants mais auraient sûrement pu être évités.
L'écriture des lettres accentuées est directe pour les plus courantes (à,é,è,ù,ç), ou nécessite la pression de deux touches. Notons qu'EASYTEXTE est réalisé en haute résolution, toutes les lettres accentuées ainsi que de nombreux symboles sont affichés à l'écran en clair.
Passons en revue les possibilité d'EASYTEXTE.
EASYTEXTE offre la possibilité, grâce à des caractères de contrôle, de centrer des lignes, de les rejeter à droite, de créer intelligemment des indentations dans le texte. Vous pouvez aussi écrire en souligné ou double largeur (ou les deux !).
On dispose de tabulations normales ou décimales (pour les chiffres), très efficaces quand on a saisi leur fonctionnement, pas simple au premier abord.
Vous pouvez insérer des caractères de contrôle pour l'imprimante (en hexadécimal, très pratique) ou des arrêts, avec sonnerie s'il vous plait, pour l'impression feuille à feuille.
Le menu accès disque (accessible par FUNCT 2) permet de visualiser les fichiers disponibles, de lire et d'écrire le fichier, de rajouter au texte en mémoire un fichier disque ("merge"), d'effacer un texte. Il manque, et c'est dommage, la possibilité d'initialiser une disquette : c'est toujours quand on a un texte long à sauver qu'on n'a plus de disquette vierge !

Le menu autres commandes permet de travailler sur votre texte : déplacement, duplication ou suppression de blocs de texte, substitution et recherche de mots (ou groupe de mots).
EASYTEXTE vous offre aussi un glossaire, très pratique pour mettre en mémoire des formules classiques ou des mots longs revenant souvent dans le texte (par exemple, ce banc d'essai ayant été écrit à l'origine avec EASYTEXTE, 'EASYTEXTE' a été placé dans le glossaire). Par la même occasion, vous pourrez définir le pied de page (formule qui sera répétée en bas de chaque page).
Le menu de formatage permet, vous l'aurez deviné, de formater le texte avant impression. Le formatage peut être partiel (texte cadré à gauche), total (cadré à gauche et à droite). Le formatage est rapide, en tous cas incroyablement plus rapide que sur les anciennes versions d'EASYTEXTE. Alexandre GESP a dû nous sortir un nouvel algorithme de derrière les fagots!
Ce menu permet aussi de définir la largeur d'une ligne (de 0 à 132), la marge gauche, de fixer le numéro des pages etc.

Venons en maintenant au morceau de bravoure de ce logiciel : la configuration. Elle se fait à trois niveaux :
- redéfinition possible des 255 caractères affichables à l'écran
- adaptation à n'importe quelle imprimante
- fixation des jeux de caractères et de l'imprimante disponibles à l'initialisation.

EASYTEXTE vous offre en effet la possibilité de redéfinir les caractères, pour créer par exemple un logo, ou des symboles qui ne figureraient pas parmi les nombreux existant déjà. La redéfinition se fait en modifiant le fichier NORMAUX.TXT, avec EASYTEXTE bien entendu. Il y a ici du génie dans ce logiciel, cette possibilité est probablement unique au monde, n'ayons pas peur des mots.
EASYTEXTE vous offre de la même manière la possibilité de configurer votre imprimante, en modifiant le fichier COMPIBM.TXT. Vous pourrez ainsi imprimer même les caractères spéciaux que vous avez pu redéfinir, car vous pouvez facilement, pour chaque caractère le nécessitant, recourir au mode graphique de votre imprimante.
Enfin, dernière possibilité rarissime, vous pouvez écrire très simplement en couleurs, et imprimer en couleurs si votre imprimante le permet. Effet garanti.
Quelques regrets à propos du manuel : il lui manque un résumé des commandes et une liste des caractères affichables. Ces remarques sont tempérées par le fait que les écrans d'aide sont toujours disponibles.
En conclusion, nous dirons que la maîtrise de ce puissant logiciel sera peut-être un petit peu longue, à cause du foisonnement de caractères de contrôle à utiliser. Il est vrai que les écrans d'aide secondent très utilement votre mémoire défaillante !
A part quelques petits détails, EASYTEXTE est donc un excellent traitement de texte, qui pourrait en remontrer à beaucoup de logiciels dits "professionnels" tournant sur d'autres machines "professionnelles". Son prix est de plus modéré eu égard à ses riches possibilités. Il ne lui manque que 80 colonnes mais là, ce n'est pas sa faute !

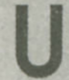


LOGICIEL sur Disquette pour Microdisc ou Télestrat plus STRATORIC, 390 Francs chez ORIC International ou ses distributeurs.

SOSVAR

Ou comment retoucher un programme sans perte des variables...

Claude GUILLOT



**ne erreur de syntaxe ? Une ligne en trop ? Une ligne oubliée?... Et voilà après correction nos belles variables envolées !
SOSVAR vous aidera dans beaucoup de cas à vous en sortir !**

Le programme en langage machine est entièrement relogeable. Il faut une place de 80 octets (et peut-être prévoir le HIMEM nécessaire). Etant donné sa brièveté, il peut être intéressant d'en faire plusieurs versions à des adresses différentes.

Mode d'emploi

Une correction à faire ?... Une insertion ?... une suppression ?... Une SOSVAR étant chargé, faire

- CALL adr. d'implantation
- Corrigez
- Faire CALL adr. d'impl. + #21

et voilà, ça repart (pas par un RUN!!)

RESTRICTIONS

Si l'erreur a lieu dans une boucle repartez au FOR (les autres variables ne sont pas perdues)

Vous ne devez pas (risque de plantage) écrire de numéro de ligne supérieur au dernier de votre programme. (Pour remédier à cet inconvénient on peut prévoir une ligne par ex : 63000 REM)

Ce programme fonctionne aussi bien sur ATMOS que sur ORIC 1. Le BASIC d'implantation donne des renseignements utiles à la sauvegarde et au fonctionnement. Les lignes DATAs sont vérifiées.

Attention à ne pas chercher à l'implanter à une adresse fantaisiste ou gênante... le programme ne teste pas la validité de votre proposition. Si vous vous apercevez de votre erreur, n'appuyez pas sur RETURN (ce qui lance l'implantation) mais sur une toute autre touche.

```
10 REM************************
20 REM* SOSVAR    C.GUILLOT  *
30 REM*                      *
40 REM* ATMOS ou ORIC1       *
50 REM************************
60 :
70 CLS:PAPER0:INK3:PRINTCHR$(17)
80 PRINTCHR$(27)"A    *** SOSVAR *** ...":PRINT
90 PRINT"Permet d'effectuer des retouches a"
100 PRINT"un programme sans perte des variables."
110 PRINT:PRINT:PRINT"SOSVAR est entierement relogeable"
115 PRINT"Il faut 80 octets":PRINT:PRINT:PRINT"Adresse d'implantation"
120 PRINT"(avec '#' si hexa)":PRINT:PRINT:INPUT"      ->":AD$
130 AD=VAL(AD$):IFAD=0THENPRINT"en Hexa, tapez # xxxx":WAIT200:GOTO120
140 PRINT:PRINT"OK mais attention je ne controle pas ":A1=AD
150 PRINT"si cette adresse est valide":PRINT:PRINT"adr:"ADHEX$(AD):PRINT
160 PRINT"Tapez /RETURN/ pour demarrer":GETT$:IFT$<>CHR$(13)THENEND
170 PRINT:PRINT"Je charge..."
180 FORD=0TO4:T=0
190 FORI=0TO15:READA$:A=VAL("#"+A$):T=T+A:POKEAD,A:AD=AD+1:NEXT
200 READS:IFS<>TTHENPING:PRINT"ERREUR DATA":END
210 NEXT
220 CLS:PRINT"Tout va bien":PRINT:PRINT"Vous pouvez sauver le L.M":PRINT
230 PRINT"Par CSAVE"CHR$(34)"SOSVAR"CHR$(34)",A"HEX$(A1)",E"HEX$(AD)",(AUTO)"
240 PRINT:PRINT"Faire CALL"HEX$(A1):PRINT"...retouchez le programme":PRINT
250 PRINT"Puis CALL"HEX$(A1+#21):PRINT"...et repartez par un GOTO":PRINTCHR$(17
)
260 DATAA5,9C,A6,9D,85,00,86,01,A5,9E.A6,9F,85,02,86,03,1832
270 DATAA5,A0,A6,A1,85,04,86,05,85,9C,85,9E,86,9D,86,9F,2092
280 DATA60.38,A5,A0,E5,04,85,06,A5,01,E5,05,85,07,18,A5,1578
290 DATA00,65,06,85,9C,A5,01,65,07,85,9D,18,A5,02,65,06,1258
300 DATAB5,9E,A5,03,65,07,85,9F,60,00,00,00,00,00,00,00,955
```

ULA HCS 10017 : LE SOFT

Fabrice BROCHE

L'ULA HCS 10017 dirige votre ORIC favori. Nous allons nous intéresser à sa programmation.
Quid ? programmer une ULA ? Certes, le terme est un peu abusif, mais pas si faux que celà. En effet l'ULA est aussi un contrôleur d'écran très sophistiqué, puisque capable d'un mode texte et d'un mode haute-résolution.
Sa programmation ne consiste pas à lui écrire un programme (qu'elle serait bien en peine d'exécuter !) mais à placer dans la zone écran des caractères de contrôle qui lui indiqueront son mode, les attributs de couleur etc.

L'ULA s'occupe particulèrement de trois zones mémoires :

- elle décode la zone #300-#3FF pour les entrées-sorties,
- elle décode la zone #C000-#FFFF pour l'utilisation de la ram interne,
- elle gère de manière assez complexe la zone #9800-#BFDF pour générer l'écran.

Nous allons donc nous attacher à ce dernier point.

Voici la répartition de cette zone mémoire :

TEXT	HIRES	
B500 à B7FF	9900 à 9BFF	description caractères normaux
B800 à B8FF	9C00 à 9CFF	inutilisés
B900 à BB7F	9D00 à 9FFF	description caractères altemés
	A000 à FB3F	écran haute résolution
	BF40 à BF67	zone inutilisée
BB80 à BFDF	BF68 à BFDF	écran texte

Voici la description des différentes zones :

1 – Les zones description des caractères

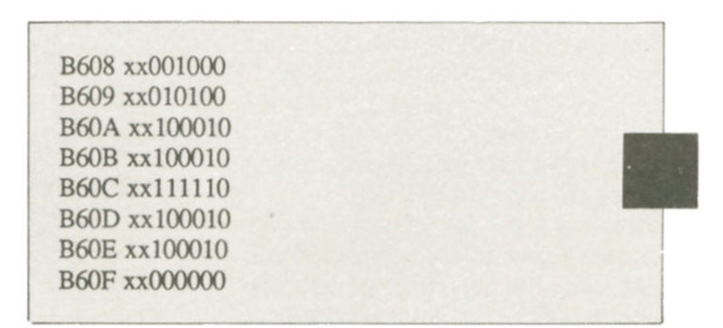
Le dessin des caractères (leur forme) est une suite de 8 octets. En effet, les caractères occupent à l'écran 8 lignes de 6 colonnes.

Les six bits de poids faible de chaque octet de la définition contiennent le dessin d'une ligne (1 pour un point allumé, 0 pour un point éteint) .
Les bits 6 et 7 sont inutilisés, et peuvent prendre des valeurs quelconques.
L'adresse de la définition d'un caractère s'obtient très facilement, par la formule : #B400+8*N en Text, #9800+8*N en Hires, où N est le code ASCII du caractère.

En binaire, ceci donne :

1011 01NN NNNN N000 pour le mode texte, caractères normaux
1011 10NN NNNN N000 pour les caractères altemés
1001 1ANN NNNN N000 pour le mode haute résolution

(A vaut 1 pour les caractères altemés, 0 sinon).
Il est donc très facile à l'ULA de retrouver l'adresse d'un caractère en fonction de son code.
Voici par exemple la définition du caractère A normal, en mode TEXT:



```
B608 xx001000
B609 xx010100
B60A xx100010
B60B xx100010
B60C xx111110
B60D xx100010
B60E xx100010
B60F xx000000
```

A noter :
- les bits 6 et 7 inutilisés et sont donc quelconques
- le bit 0 à 0 pour espacer horizontalement les caractères (facultatif)
- le dernier octet de définition vide lui aussi pour l'espacement vertical.

2 – La zone écran texte

Elle est composée de deux types de données :

- le code ASCII d'un caractère
- des caractères de contrôle (ou attributs), qui "programment" l'ULA.

a) les attributs

Les attributs sont de la forme (en binaire) : I00x xxxx, il y en a donc 31.
I est le bit de vidéo inverse. Quelle que soit la zone écran (Texte ou haute résolution), le bit 7 de chaque octet est le bit de vidéo inverse.
Précisons le rôle de la vidéo inverse : la couleur de fond et la couleur de texte sont complémentées à 8. Ainsi, si F est la couleur de fond et T la couleur de texte, la nouvelle couleur de fond sera 7-F et la nouvelle couleur de texte sera 7-T.
Cette interprétation de la vidéo inverse est différente de celle des normes vidéotex par exemple, où les couleurs de fond et de texte sont simplement interchangées.
Les caractères de contrôle sont visualisés comme des espaces.
Voici le rôle des attributs :

R V B désignent les couleurs rouges, vertes et bleues
A = 0 pour jeu de caractère normal, 1 pour le jeu alterné
F = 1 pour 50 Hz, 0 pour 60 Hz
C = 0 pour fixe, 1 pour clignotant
H = 0 pour normal, 1 pour double hauteur
G = 0 pour le mode texte, 1 pour le mode haute résolution
x valeur indifférente.

Tous ces attributs sont valables jusqu'à la fin de la ligne ou jusqu'à un prochain attribut de même type.

VALEUR	ROLE
I000 0BVR	couleur de texte
I000 1CHA	précixe les attributs de double hauteur, clignotement et jeu de caractère
I001 0BVR	couleur de fond
I001 1GFx	précise le mode texte, haute résolution, 50 Hz ou 60 Hz

b) les codes des caractères

Les codes de #20 à #7F (#A0 à FF en vidéo inverse) sont les codes ASCII des caractères.

3 – Ecran haute résolution (HIRES)

Là encore, les données sont de deux types :
- les caractères de contrôle ou attributs
- les dessins

Les attributs ont la même structure qu'en mode texte, mais un peu simplifié, certains attributs n'ayant plus cours :

I000 OBVR	couleur des pixels allumés
I000 1Cxx	clignotement
I001 0BVR	couleur des pixels éteints.
I001 1GFx	mode

Les dessins sont représentés dans les 6 bits de poids faible, comme les dessins des caractères.
Le bit 6 est à un pour les distinguer des attributs, et le bit 7 règle toujours la vidéo inverse :

I1DD DDDD

4 – Le basculement des fréquences

L'ULA peut fonctionner aussi bien en mode 50 Hz qu'en mode 60 Hz (utile pour les USA ou le japon).
Le mode 50 Hz/60 Hz est assez particulier : le dernier caractère définissant le mode dans la zone d'écran courant (#BB80-BFDF en Text et #A000-#BFDF en haute résolution) fixe la fréquence.
Ainsi, POKE #BB80,#18:POKE #BB81,#1A laisse l'écran en 50 Hz, alors que POKE #BB80,#1A:POKE #BB80,#18 passe l'écran en 60 Hz.
La fréquence est mémorisée, de sorte qu'il ne suffit pas d'effacer l'écran pour repasser en 50 Hz, il faut replacer un attribut 50 Hz.

5. – Le basculement des modes TEXT / HIRES

Pour passer en mode Hires, il faut que l'ULA trouve l' attribut Hires dans la zone écran texte (#BB80,#BFDF).
L'écran passe alors en haute résolution jusqu'au prochain attribut TEXT ou jusqu'à l'adresse #BF3F. L'ULA balaye alors l'écran à partir de #A000.
Le passage du jeu de caractère de #B400 à #9800 se fait de la façon suivante :

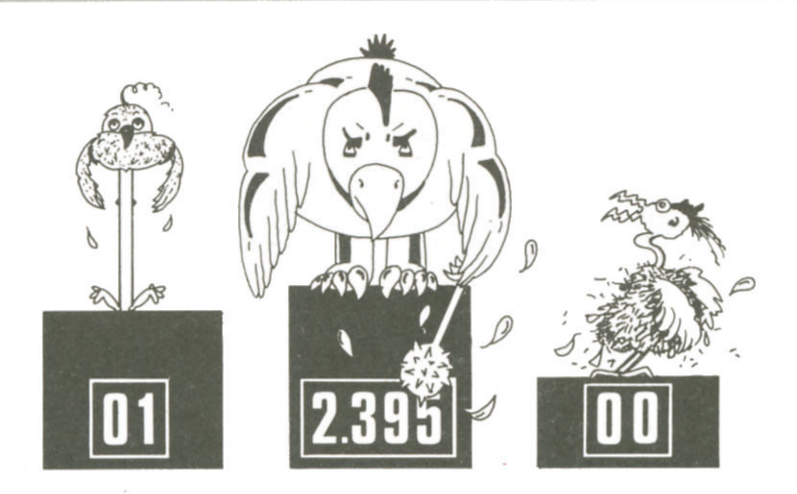
- si il n'y a aucun attribut TEXT jusqu'en #BF3F, le jeu de caractère est pris en #9800
- si un attribut TEXT est rencontré avant #BF3F, l'écran repasse en TEXT dans sa partie basse (ce qui permet de faire des écrans mi-TEXT mi-HIRES), et le jeu de caractère est pris en #B400.

Là encore, le mode est mémorisé et il ne suffit pas de supprimer l'attribut HIRES pour repasser en texte.Pour repasser en mode TEXT, il suffit de placer un attribut TEXT dans la zone texte de l'écran (#BF68-#BFDF).
Voilà donc un résumé "technique" de la programmation de l'ULA. Nous verrons une prochaine fois des exemples pratiques. J'espère avoir éclairci quelques des zones d'ombres ...

HIGH-SCORES

Patrice GUERRIN

Plus de 8 jeux sur 10 paraissant dans des revues informatiques sont dépourvus d'un tableau des meilleurs scores. Celui-ci est pourtant indispensable à l'intérêt d'un bon jeu et, entre nous, ne me dites pas que vous n'éprouvez aucune fierté lorsque vous êtes en tête des 10 meilleurs scores réalisés à un jeu ! De plus, tous les logiciels du commerce en possèdent un. Son intérêt a donc été reconnu !



Alors pourquoi n'en voit-on jamais dans les jeux publiés ?
Eh bien, il faut croire que c'est parce que les Oriciens ne savent pas comment procéder. Bon, alors les 8 sur 10 qui ne savent pas, lisez la suite, et les deux autres, allez vous coucher !
Le listing HIGH-SCORES est un programme simulant un tableau des scores. Nous allons donc le commenter de long en large, afin qu'il n'ait plus de secrets pour vous.
Tout d'abord, nous aurons besoin de deux tableaux. HI pour stocker les scores et NM§ pour stocker le nom de ceux qui auront réalisé ces scores. Les lignes 200 et 210 se chargent de les dimensionner. Le tableau contiendra 10 éléments (de 0 à 9). HI(0) contiendra le meilleur score (et son nom dans NM§(0), bien sûr) et le dernier score sera dans HI(9).
Après avoir dimensionné nos tableaux, il faut les remplir avec des valeurs de départ. C'est le rôle des lignes 260 et 270.
Ensuite, de 300 à 400, on se charge de demander le nom du joueur. La ligne 305 sert à tirer un score au hasard, étant donné qu'il n'y a pas de jeu.
En ligne 310, on dit que, si le score est inférieur au plus petit score du tableau, alors on ne demande pas le nom du joueur, mais on se contente d'afficher tous les scores.
La ligne 320 vous demande votre nom qui est stocké dans NM§(10) et votre score dans HI(10) en 340. En 330, on limite le nombre de caractères du nom à 16.
Voici maintenant la partie la plus délicate : le classement des scores du plus grand au plus petit. C'est le travail des lignes 350 à 440.
Tout d'abord, vous savez que les scores sont rangés par ordre croissant dans HI et NM§ de 0 à 9. Le score que vous venez de faire est dans HI(10) et NM§(10). Pour vous permettre de comprendre comment on classe les scores, prenons un exemple numérique :
Soit HI(10) = 600, c'est-à-dire le score que vous venez de faire, et HI(9) = 500, c'est-à-dire le plus petit score du tableau.
En 390, comme c'est la première fois que la boucle FOR NEXT s'exécute, I = 9.
En 400, on dit que si HI(9) est inférieur à HI(9 + 1), alors que cela devrait être le contraire, on va en 420. Si l'on ne va pas en 420, c'est que les deux scores sont bien classés dans l'ordre croissant, donc on continue...
500 est bien inférieur à 600, donc on va être obligé d'échanger les places de 600 et de 500 dans le tableau. Le programme va donc en 420.
En 420, on donne à A la valeur de HI(9), soit 500.
HI(9 + 1) = HI(9) transfère 600 à la place de 500.
HI(9 + 1) = A transfère 500 à la place de 600.
Et l'on fait les mêmes transferts avec les noms en 430.
La boucle va s'effectuer 9 fois, c'est-à-dire pour tous les éléments du tableau. Une fois cette boucle terminée, les scores seront classés, ainsi que les noms par ordre croissant.
L'affichage à l'écran du tableau n'est pas très compliqué. C'est une boucle FORI = 0TO9:?NM§(I);''.....''; HI(I):NEXT un peu améliorée.
Je vous signale que si vous n'avez rien compris à ces excellentes explications (enfoirés !), ce n'est pas grave.
Le listing HIGH-SCORES est transportable sur vos jeux sans modifications (sauf une : enlever la ligne 305).

Voilà, vous n'aurez plus de problèmes pour réaliser un tableau des scores.
Et si je vois encore un jeu où il n'y en a pas, alors là, je... ! (CENSURE !). ▶

[redacted]

```
100 REM------------------------------
110 REM
120 REM          HIGH-SCORES
130 REM
140 REM------------------------------
150 REM
160 CLS:PAPER0:INK2:POKE#26A,10:POKE4
8035,0
170 REM------------------------------
180 REM DIMENSION DES TABLEAUX
190 REM------------------------------
200 DIMHI(10) ' TABLEAU DES SCORES
210 DIMNM$(10) ' TABLEAU DES NOMS
220 REM------------------------------
230 REM  REMPLISSAGE DES TABLEAUX
240 REM------------------------------
250 REM
260 FORI=0TO9:HI(I)=1000-E*50:NM$(I)=
"*** THEORIC ***"
270 E=E+1:NEXT
280 REM------------------------------
290 REM        ENTREE DU NOM
300 REM------------------------------
305 SC=500+INT(RND(1)*510)
310 IFSC<500THEN500
320 FORI=1TO12:PRINT:NEXT:INPUT"VOTRE
NOM:";NM$(10)
330 IFLEN(NM$(10))>16THENPRINT"16 CAR
ACTERES MAXIMUM":PING:WAIT300:CLS:GOTO
320
340 HI(10)=SC
350 REM------------------------------
360 REM  CLASSEMENT DES HIGH-SCORES
370 REM------------------------------
380 REM
390 FORI=9TO0STEP-1
400 IFHI(I)<HI(I+1)THENGOSUB420
410 NEXT:GOTO500
420 A=HI(I):HI(I)=HI(I+1):HI(I+1)=A
430 A$=NM$(I):NM$(I)=NM$(I+1):NM$(I+1
)=A$
440 RETURN
500 REM------------------------------
510 REM SORTIE DU TABLEAU DES SCORES
520 REM------------------------------
525 CLS:INK3:PLOT1,1,17:PLOT1,2,17
530 PLOT2,1,10:PLOT2,2,10:PLOT10,1,"*
** HIGH-SCORES ***"
532 FORI=4TO22STEP2:PLOT31,I,2:NEXT
535 PLOT10,2,"*** HIGH-SCORES ***"
540 E=0:FORI=4TO20STEP2:PLOT3,I,49+E:
E=E+1:NEXT:PLOT2,22,"10 -"
545 FORI=4TO20STEP2:PLOT5,I,"-":NEXT
550 E=4:FORI=0TO9:PRINT@7,E;NM$(I):E=
E+2:NEXT
555 FORI=4TO22STEP2:PLOT24,I,"......"
:NEXT
560 E=4:FORI=0TO9:PRINT@32,E;HI(I):E=
E+2:NEXT
1000 PLOT5,25,1
1010 PLOT7,25,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE
":PLOT6,25,12
1020 GETA$:CLS:END●
```

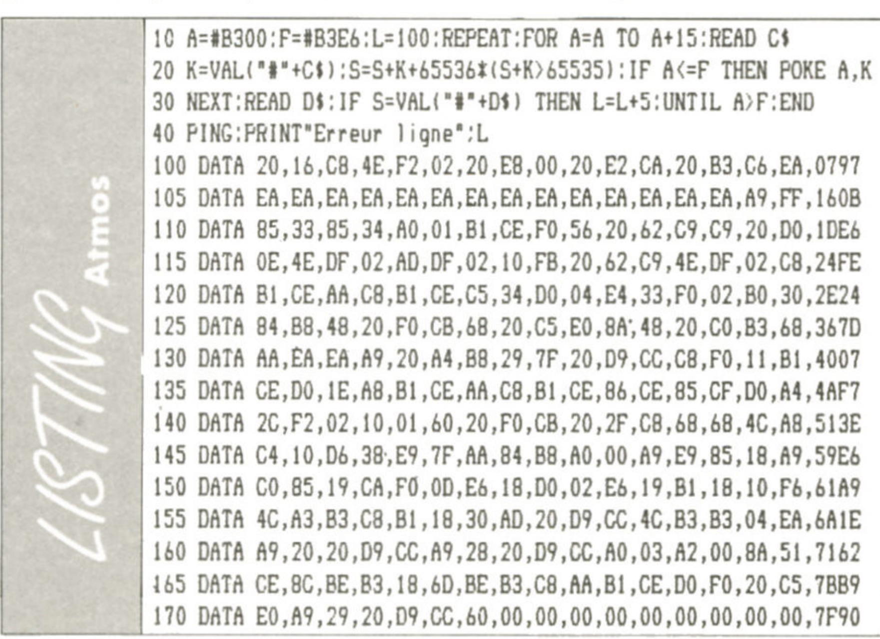
UTILITAIRE

VERILIST

Ce court programme sert à vérifier les listings publiés dans THEORIC, dans lesquels apparaissent un nombre entre parenthèses, derrière le n° de ligne. Chargez-le à chaque fois que vous voudrez vérifier un listing !

Mode d'emploi

— Taper VERILIST, le sauvegarder, faire RUN puis
— CSAVE "VERILIST",A#B300, E#B3E6 (il utilise l'espace HIRES, donc rester impérativement en mode TEXT tant qu'il sera en mémoire...) ;
— Le listing du programme BASIC à vérifier étant en mémoire, taper CALL #B306 : les lignes apparaissent à l'écran suivies de la somme de contrôle. Si vous possédez une imprimante, tapez CALL #B300 pour obtenir le listing. Comparez avec le listing publié dans THEORIC.
ATTENTION ! Lorsque vous effectuez la saisie d'un listing de THEORIC, ne tapez surtout pas les nombres entre parenthèses situés derrière les numéros de lignes.

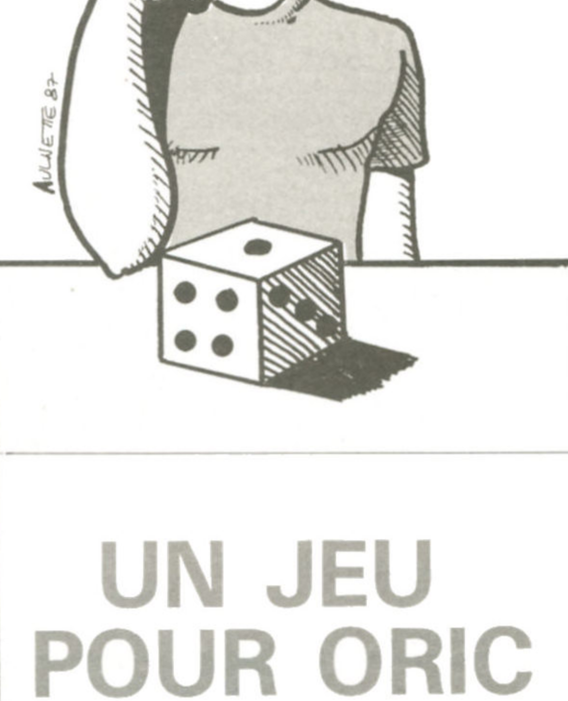



```
10 A=#B300:F=#B3E6:L=100:REPEAT:FOR A=A TO A+15:READ C$
20 K=VAL("#"+C$):S=S+K+65536*(S+K>65535):IF A<=F THEN POKE A,K
30 NEXT:READ D$:IF S=VAL("#"+D$) THEN L=L+5:UNTIL A>F:END
40 PING:PRINT"Erreur ligne";L
100 DATA 20,16,C8,4E,F2,02,20,E8,00,20,E2,CA,20,B3,C6,EA,0797
105 DATA EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,A9,FF,160B
110 DATA 85,33,85,34,A0,01,B1,CE,F0,56,20,62,C9,C9,20,D0,1DE6
115 DATA 0E,4E,DF,02,AD,DF,02,10,FB,20,62,C9,4E,DF,02,C8,24FE
120 DATA B1,CE,AA,C8,B1,CE,C5,34,D0,04,E4,33,F0,02,B0,30,2E24
125 DATA 84,B8,48,20,F0,CB,68,20,C5,E0,8A;48,20,C0,B3,68,367D
130 DATA AA,EA,EA,A9,20,A4,B8,29,7F,20,D9,CC,C8,F0,11,B1,4007
135 DATA CE,D0,1E,A8,B1,CE,AA,C8,B1,CE,86,CE,85,CF,D0,A4,4AF7
140 DATA 2C,F2,02,10,01,60,20,F0,CB,20,2F,C8,68,68,4C,A8,513E
145 DATA C4,10,D6,38,E9,7F,AA,84,B8,A0,00,A9,E9,85,18,A9,59E6
150 DATA C0,85,19,CA,F0,0D,E6,18,D0,02,E6,19,B1,18,10,F6,61A9
155 DATA 4C,A3,B3,C8,B1,18,30,AD,20,D9,CC,4C,B3,B3,04,EA,6A1E
160 DATA A9,20,20,D9,CC,A9,28,20,D9,CC,A0,03,A2,00,8A,51,7162
165 DATA CE,8C,BE,B3,18,6D,BE,B3,C8,AA,B1,CE,D0,F0,20,C5,7BB9
170 DATA E0,A9,29,20,D9,CC,60,00,00,00,00,00,00,00,00,7F90
```

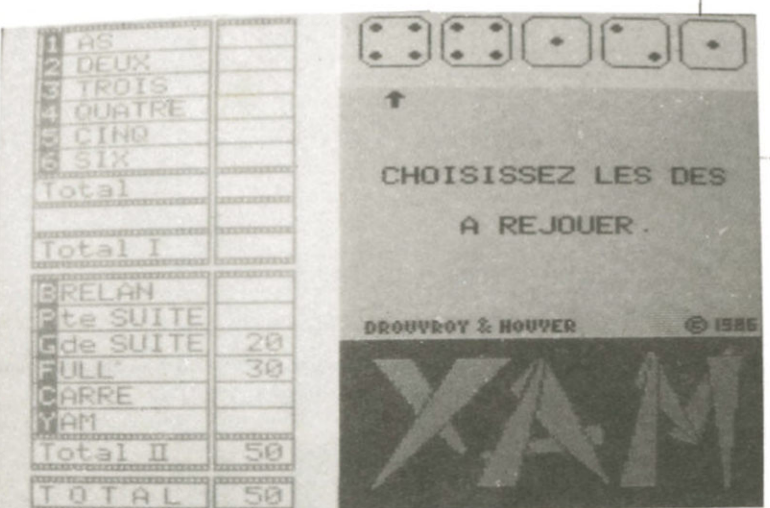


YAM

Michel DROUVOY



Cinq dés, une feuille de marque, tels sont les composantes de ce jeu, où le hasard et la stratégie sont les maîtres mots. Le tout orchestrer par votre ORIC préféré, voilà de quoi être satisfait.



UN JEU POUR ORIC ATMOS

BUT DU JEU

Réaliser différentes combinaisons de points permettant de remplir les 12 cases de la feuille de marque et obtenir ainsi le total le plus élevé.

MODE DE CHARGEMENT

Charger le programme "YAM CHARGE". Celui-ci doit s'exécuter automatiquement (si le message "? Errors Found" apparaît, faire un RUN).

Ce petit chargeur a pour but de redéfinir les caractères et de loader les deux "fichiers"suivants, à savoir "YAM Ecran" et "Y A M".

Si à la fin du chargement de l'écran de jeu "YAM Ecran" le message "? Errors Found" apparaît, ne pas en tenir compte, par contre s'il apparaît à la fin du chargement du programme de jeu "Y A M", lancer l'exécution par RUN.

COMMENT COPIER LES DIFFERENTS PROGRAMMES

• Taper le petit programme BASIC "CHARGEUR YAM" et le sauvegarder sur une cassette par :
CSAVE "YAM CHARGE", AUTO

• Taper le programme BASIC "YAM ECRAN".

Effectuer une copie de sauvegarde BASIC si nécessaire sur une autre cassette.

Faire RUN. Vous verrez apparaître en HIRES l'écran de jeu avec la feuille de marque. Une fois la page écran terminée, l'ORIC charge en mémoire cette page (entre les adresses #5000 et #6F65), ainsi qu'un petit chargeur en code machine.

Lorsque le Ready réapparaît, effectuer une sauvegarde sur cassette, à la suite du programme "YAM CHARGE" de la mémoire, en faisant :
CSAVE "YAM Ecran",A#5000, E#6F65

• Taper le troisième et dernier programme BASIC intitulé "Y A M". Une fois votre saisie terminée, sauvegarder sur la cassette où se trouve déjà "YAM CHARGE" et "YAM Ecran", à la suite, le programme par :
CSAVE"Y A M",AUTO

RECAPITULONS :

Vous devez avoir sur la même cassette et dans l'ordre :
"YAM CHARGE" (en AUTO)
"YAM Ecran" (en code, de #5000 à #6F65)
"Y A M" (en AUTO)

DESCRIPTIFS DES PROGRAMMES

YAM CHARGE :
ligne 150 : initialisation de l'écran
lignes 160-170 : redéfinition des caractères

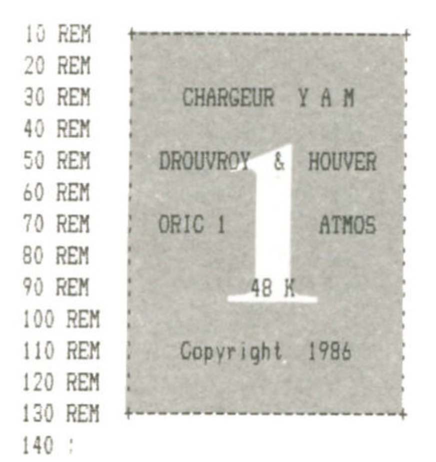
lignes 180-240 : affichage des commentaires
lignes 250-280 : chargement de l'écran de jeu et du programme principal
lignes 290-340 : DATAs pour la redéfinition des caractères.

YAM Ecran :

Ce programme réalise le dessin en haute résolution de la feuille de marque, des dés et implante un court programme en code machine pour permettre l'affichage instantané de la feuille de marque.

Y A M :

ligne 140-280 : écran de présentation
ligne 290-570 : musique de présentation
ligne 580-910 : affichage du menu :
— explication
— jeu
— quitter
ligne 920-2180 : explication :
— règle du jeu
— utilisation de l'ORIC pour jouer
ligne 2190-2310 : quitter : cette partie du programme réinitialise totalement l'ORIC
ligne 2320-2800 : jeu : boucle principale
ligne 2810-3730 : jeu : sous-programmes de contrôle
ligne 3740-4270 : jeu : sous-programmes de dessin des dés
ligne 4280-4630 : jeu : sous-programmes d'effacement
ligne 4640-5100 : jeu : affichage des points dans le tableau et contrôle de fin.
COMPATIBILITE ORIC 1 - ATMOS SOUS RESERVE




```
 140 :
 150 RELEASE:TEXT:CLS:PAPER 3:INK 0:PO
KE 48035,0:POKE 618,10
 160 FOR I=1 TO 6:READ A:A=46080+(8*A)
:B=A+7
 170 FOR J=A TO B:READ C:POKE J,C:NEXT
 J,I
 180 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
 190 PRINT "     CHARGEMENT DU JEU  "
CHR$(132) "Y A M":PRINT
 200 PRINT "    METTEZ VOTRE MAGNETOPH
ONE SUR"
 210 PRINT "        LA POSITION < PLAY
> ET"
 220 PRINT "        APPUYEZ SUR UNE TOU
CHE."
 230 GET R$
 240 :
 250 CLOAD "YAM Ecran"
 260 :
 270 CLOAD "Y A M"
 280 :
 290 DATA 37,8,4,28,2,30,34,30,0
 300 DATA 38,4,8,28,34,62,32,30,0
 310 DATA 92.16,8,28,34,62,32,30,0
 320 DATA 95,8,20,28,34,62,32,30,0
 330 DATA 123.8,20,28,34,34,34,28,0
 340 DATA 125.0,0,30,32.32,32,30,4
```

```
 10 REM  +-------------------------+
 20 REM  :                         :
 30 REM  :        YAM ECRAN        :
 40 REM  :                         :
 50 REM  :  DROUVROY  &  HOUVER    :
 60 REM  :                         :
 70 REM  :  ORIC 1          ATMOS  :
 80 REM  :            2            :
 90 REM  :          48 K           :
 100 REM :                         :
 110 REM :     Copyright  1986     :
 120 REM :                         :
 130 REM +-------------------------+
 140 :
 150 RELEASE:HIRES:CURSET 0,0,3:FILL 2
00,1,22:CURSET 7,0,3:FILL 200,1,4
 160 CURSET 110,0,3:FILL 32,1,19:FILL
100,1,18:FILL 68,1,17:CURSET 106,0,3
 170 FILL 24,1,0:FILL 8,1,1:FILL 100,1
,0:FILL 68,1,4
 180 :
 190 REM  : : :
 200 REM  : : : Dessin du tableau
 210 REM  : : :
 220 :
 230 CURSET 12,2,1:DRAW 0,100,1:DRAW 5
6,0,1:DRAW 0,-100,1:DRAW -56,0,1
 240 FOR I=4 TO 64 STEP 10:CURSET 12,I
,1:DRAW 82,0,1:NEXT
 250 FOR I=64 TO 100 STEP 12:CURSET 12
,I,1:DRAW 82,0,1:CURMOV 0,2,1
 260 DRAW -82,0,1:NEXT
 270 FOR I=14 TO 20:CURSET I,4,1:DRAW
0,60,1:NEXT
 280 CURSET 70,2,1:DRAW 0,100,1:DRAW 2
4,0,1:DRAW 0,-100,1:DRAW -24,0,1
 290 CURSET 12,105,1:DRAW 0,76,1:DRAW
56,0,1:DRAW 0,-76,1:DRAW -56,0,1
 300 FOR I=107 TO 167 STEP 10:CURSET 1
2,I,1:DRAW 82,0,1:NEXT
 310 CURSET 12,169,1:DRAW 82,0,1:CURSE
T 12,179,1:DRAW 82,0,1:CURSET 70,105,1
 320 DRAW 0,76,1:DRAW 24,0,1:DRAW 0,-7
6,1:DRAW -24,0,1
 330 FOR I=14 TO 20:CURSET I,107,1:DRA
W 0,60,1:NEXT
 340 CURSET 12,184,1:DRAW 0,14,1:DRAW
56,0,1:DRAW 0,-14,1:DRAW -56,0,1
 350 CURSET 12,186,1:DRAW 82,0,1:CURSE
T 12,196,1:DRAW 82,0,1
 360 CURSET 70,184,1:DRAW 0,14,1:DRAW
24,0,1:DRAW 0,-14,1:DRAW -24,0,1
 370 PATTERN 85
 380 CURSET 12,3,1:DRAW 82,0,1:CURSET
12,65,1:DRAW 82,0,1
 390 CURSET 12,77,1:DRAW 82,0,1:CURSET
 12,89,1:DRAW 82,0,1
 400 CURSET 12,101,1:DRAW 82,0,1:CURSE
T 12,106,1:DRAW 82,0,1
 410 CURSET 12,168,1:DRAW 82.0,1:CURSE
T 12,180,1:DRAW 82,0,1
 420 CURSET 12,185,1:DRAW 82,0,1:CURSE
T 12,197,1:DRAW 82,0,1
 430 PATTERN 255
 440 CURSET 69,2,0:DRAW 0,196,0
 450 A$="123456":Y=6
 460 FOR J=1 TO 2
 470 FOR I=1 TO 6:CURSET 15,Y+((I-1)*1
0),3:CHAR ASC(MID$(A$,I,1)),0,0:NEXT I
 480 A$="BPGFCY":Y=109
 490 NEXT J
 500 A$="AS":X=26:Y=6:GOSUB 670
 510 A$="DEUX":X=26:Y=16:GOSUB 670
 520 A$="TROIS":X=26:Y=26:GOSUB 670
 530 A$="QUATRE":X=26:Y=36:GOSUB 670
 540 A$="CINQ":X=26:Y=46:GOSUB 670
 550 A$="SIX":X=26:Y=56:GOSUB 670
 560 A$="Total":X=15:Y=68:GOSUB 670
 570 A$="Total I":X=15:Y=92:GOSUB 670
 580 A$="RELAN":X=22:Y=109:GOSUB 670
 590 A$="te SUITE":X=22:Y=119:GOSUB 67
0
```

```
600 A$="de SUITE":X=22:Y=129:GOSUB 670
610 A$="ULL":X=22:Y=139:GOSUB 670
620 A$="ARRE":X=22:Y=149:GOSUB 670
630 A$="AM":X=22:Y=159:GOSUB 670
640 A$="Total I":X=15:Y=171:GOSUB 670
650 A$="T O T A L":X=15:Y=188:GOSUB 670
660 GOTO 700
670 FOR I=1 TO LEN(A$)
680 A=ASC(MID$(A$,I,1)):IF A=32 THEN X=X-2
690 CURSET X+((I-1)*6),Y,3:CHAR A,0,1:NEXT:RETURN
700 CURSET 52,171,3:CHAR 73,0,1
710 :
720 REM : : :
730 REM : : : Dessin des des
740 REM : : :
750 :
760 FOR I=1 TO 5
770 CURSET 92+(I*25),2,1
780 DRAW -3,3,1:DRAW 0,15,1:DRAW 3,3,1:DRAW 15,0,1:DRAW 3,-3,1:DRAW 0,-15,1
790 DRAW -3,-3,1:DRAW -15,0,1
800 NEXT
810 :
820 REM : : :
830 REM : : : Inscription de YAM
840 REM : : :
850 :
860 CURSET 118,140,1      ' Y
870 DRAW 11,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW -11,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 10,0,1
880 CURMOV 1,1,1:DRAW -11,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 10,0,1:CURMOV 1,1,1
890 DRAW -10,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 10,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW -10,0,1
900 CURMOV 1,1,1:DRAW 9,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW -10,0,1:CURMOV 1,1,1
910 DRAW 9,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 9,0,1
920 CURMOV -1,1,1:DRAW -7,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 6,0,1:CURMOV -1,1,1
930 DRAW -5,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 4,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -2,0,1
940 CURMOV 0,1,1:DRAW 2,0,1:CURMOV -1,1,1:CURMOV 0,1,1:CURMOV 12,-20,1
950 DRAW 16,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -15,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 15,0,1
960 CURMOV -1,1,1:DRAW -14,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 14,0,1:CURMOV 0,1,1
970 DRAW -14,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 14,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -13,0,1
980 CURMOV -1,1,1:DRAW 13,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -12,0,1:CURMOV -1,1,1
990 DRAW 12,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -11,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 12,0,1
1000 CURMOV -1,1,1:DRAW -12,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 11,0,1:CURMOV 0,1,1
1010 DRAW -12,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 11,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -11,0,1
1020 CURMOV 0,1,1:DRAW 10,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -10,0,1:CURMOV 0,1,1
1030 DRAW 9,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 9,0,1
1040 CURMOV -1,1,1:DRAW -9,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 8,0,1:CURMOV -1,1,1
1050 DRAW -8,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 7,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW -8,0,1
1060 CURMOV -1,1,1:DRAW 8,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -7,0,1:CURMOV -1,1,1
1070 DRAW 7,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -6,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 6,0,1
1080 CURMOV-1,1,1:DRAW -5,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 6,0,1:CURMOV -1,1,1
1090 DRAW -5,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 5,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -4,0,1
1100 CURMOV -1,1,1:DRAW 4,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -3,0,1:CURMOV -1,1,1
1110 DRAW 4,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -3,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 3,0,1
1120 CURMOV -1,1,1:DRAW -2,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 2,0,1:CURMOV -1,1,1
1130 DRAW -1,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 2,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -1,0,1
1140 CURMOV -1,1,1:DRAW 1,0,1:CURMOV -1,1,1:CURMOV 23,-25,1:CURMOV -1,1,1
1150 DRAW 1,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW -3,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 3,0,1
1160 CURMOV 1,1,1:DRAW -5,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 4,0,1:CURMOV 1,1,1
1170 DRAW -4,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 3,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW -4,0,1
1180 CURMOV 1,1,1:DRAW 3,0,1:CURMOV 1,1,1:DRAW -3,0,1:CURMOV 1,1,1
1190 DRAW 1,0,1
1200 CURSET 169,140,1      ' A
1210 DRAW 0,7,1:CURMOV -1,6,1:DRAW 0,-10,1:CURMOV -1,3,1:DRAW 0,13,1
1220 CURMOV -1,5,1:DRAW 0,-16,1:CURMOV -1,3,1:DRAW 0,18,1:CURMOV -1,5,1
1230 DRAW 0,-21,1:CURMOV -1,3,1:DRAW 0,24,1:CURMOV -1,6,1:DRAW 0,-28,1
1240 CURMOV -1,2,1:DRAW 0,28,1:CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-26,1:CURMOV -1,2,1
1250 DRAW 0,24,1:CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-21,1:CURMOV -1,3,1:DRAW 0,18,1
1260 CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-16,1:CURMOV -1,3,1:DRAW 0,13,1:CURMOV -1,0,1
1270 DRAW 0,-11,1:CURMOV -1,3,1:DRAW 0,8,1:CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-6,1
1280 CURMOV -1,3,1:DRAW 0,3,1:CURMOV -1,0,1:CURMOV 17,-47,1:CURMOV -1,1,1
1290 DRAW 0,2,1:CURMOV -1,2,1:DRAW 0,-2,1:CURMOV -1,2,1:DRAW 0,3,1
1300 CURMOV -1,2,1:DRAW 0,-4,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 0,6,1:CURMOV -1,-1,1
1310 DRAW 0,-4,1:CURMOV -1,2,1:CURMOV 8,9,1:DRAW 0,2,1:CURMOV 1,1,1
1320 DRAW 0,-9,1:CURMOV 1,-6,1:DRAW 0,17,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-24,1
1330 CURMOV 1,3,1:DRAW 0,23,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-22,1:CURMOV 1,2,1
1340 DRAW 0,21,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-20,1:CURMOV 1,2,1:DRAW 0,19,1
1350 CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-18,1:CURMOV 1,2,1:DRAW 0,18,1:CURMOV 1,1,1
1360 DRAW 0,-16,1:CURMOV 1,2,1:DRAW 0,15,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-13,1
1370 CURMOV 1,3,1:DRAW 0,11,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-10,1:CURMOV 1,2,1
1380 DRAW 0,9,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-8,1:CURMOV 1,3,1:DRAW 0,6,1
1390 CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-5,1:CURMOV 1,3,1:DRAW 0,3,1:CURMOV 1,2,1
1400 DRAW 0,-3,1:CURMOV 1,2,1:DRAW 0,2,1:CURMOV -2,-21,1:DRAW 0,5,1
1410 CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-7,1:CURMOV -1,1,1:DRAW 0,6,1:CURMOV -1,-1,1
1420 DRAW 0,-5,1:CURMOV -1,0,1:DRAW 0,3,1:CURMOV -1,-2,1:CURMOV -11,3,1
1430 CURMOV 1,1,1:DRAW -5,0,1:CURMOV -2,1,1:DRAW 8,0,1:CURMOV 1,1,1
1440 DRAW -9,0,1:CURMOV 0,1,1:DRAW 10,0,1:CURMOV -1,1,1:DRAW -10,0,1
1450 CURMOV 0,1,1:DRAW 1,0,1:CURMOV -13,-1,1:CURMOV 0,1,1:DRAW -2,0,1
1460 CURMOV 0,1,1:DRAW 2,0,1
1470 CURSET 205,140,1      ' M
1480 DRAW 0,49,1:CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-49,1:CURMOV -1,5,1:DRAW 0,44,1
1490 CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-39,1:CURMOV -1,5,1:DRAW 0,34,1:CURMOV -1,0,1
1500 DRAW 0,-29,1:CURMOV -1,5,1:DRAW 0,24,1:CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-19,1
1510 CURMOV -1,5,1:DRAW 0,14,1:CURMOV -1,0,1:DRAW 0,-9,1:CURMOV -1,5,1
1520 DRAW 0,4,1:CURMOV 9,-51,1:DRAW -1,0,1:DRAW 0,1,1:CURMOV -1,1,1
1530 DRAW 0,4,1:CURMOV -1,5,1:DRAW 0,-7,1:CURMOV -1,3,1:DRAW 0,6,1
1540 CURMOV -1,-1,1:DRAW 0,-2,1:CURMOV 8,-5,1:DRAW 0,16,1:CURMOV 1,1,1
1550 DRAW 0,-13,1:CURMOV 1,3,1:DRAW 0,11,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-10,1
1560 CURMOV 1,2,1:DRAW 0,10,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-9,1:CURMOV 1,3,1
1570 DRAW 0,7,1:CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-6,1:CURMOV 1,3,1:DRAW 0,4,1
1580 CURMOV 1,1,1:DRAW 0,-3,1:CURMOV 1,2,1:DRAW 0,2,1:CURMOV 1,1,1
1590 CURMOV 0,2,1:DRAW -1,0,1:CURMOV 0,-1,1:DRAW -2,0,1:CURMOV -2,-1,1
1600 DRAW 3,0,1:CURMOV -1,-1,1:DRAW -4,0,1:CURMOV -1,-1,1:DRAW 4,0,1
1610 CURMOV -1,-1,1:DRAW -2,0,1:CURMO
```

```
V 0,-1,1:DRAW 1,0,1:CURMOV 4,-4,1
 1620 DRAW 0,-6,1:CURMOV 1,-2,1:DRAW 0
,10,1:CURMOV 1,2,1:DRAW 0,-14,1
 1630 CURMOV 1,-2,1:DRAW 0,19,1:CURMOV
 1,-3,1:DRAW 0,-18,1:CURMOV 1,-2,1
 1640 DRAW 0,17,1:CURMOV 1,-3,1:DRAW 0
,-10,1:CURMOV 5,-13,1:DRAW 2,0,1
 1650 CURMOV 1,-1,1:DRAW -2,0,1:CURMOV
 1,-1,1:CURMOV -7,4,1:DRAW 0,2,1
 1660 CURMOV 1,8,1:DRAW 0,-10,1:CURMOV
 1,0,1:DRAW 0,18,1:CURMOV 1,8,1
 1670 DRAW 0,-26,1:CURMOV 1,0,1:DRAW 0
,34,1:CURMOV 1,8,1:DRAW 0,-42,1
 1680 CURMOV 1,0,1:DRAW 0,50,1:CURMOV
1,0,1:DRAW 0,-50,1:CURMOV 1,0,1
 1690 DRAW 0,34,1:CURMOV 1,-15,1:DRAW
0,-19,1:CURMOV 1,0,1:DRAW 0,4,1
 1700 CURSET 215,159,1:DRAW 0,1,1
 1710 :
 1720 REM  : : :
 1730 REM  : : : Inscription de
 1740 REM  : : : DROUVROY & HOUVER
 1750 REM  : : :
 1760 :
 1770 CURSET 116,125,1
 1780 DRAW 0,4,1:DRAW 1,0,1:DRAW 1,-1,
1:DRAW 0,-2,1:DRAW -1,-1,1
 1790 CURMOV 3,0,1:DRAW 0,4,1:DRAW 2,-
2,1:DRAW 0,-1,1:DRAW -1,-1,1
 1800 CURMOV 1,4,1:CURMOV 3,0,1:DRAW 1
,-1,1:DRAW 0,-2,1:DRAW -1,-1,1
 1810 DRAW -1,1,1:DRAW 0,2,1:CURMOV 4,
-3,1:DRAW 0,3,1:DRAW 1,1,1
 1820 DRAW 1,-1,1:DRAW 0,-3,1:CURMOV 2
,0,1:DRAW 0,2,1:DRAW 1,1,1
 1830 DRAW 0,1,1:DRAW 0,-1,1:DRAW 1,-1
,1:DRAW 0,-2,1:CURMOV 2,0,1
 1840 DRAW 0,4,1:DRAW 2,-2,1:DRAW 0,-1
,1:DRAW -1,-1,1:CURMOV 1,4,1
 1850 CURMOV 3,0,1:DRAW 1,-1,1:DRAW 0,
-2,1:DRAW -1,-1,1:DRAW -1,1,1
 1860 DRAW 0,2,1:CURMOV 4,-3,1:DRAW 0,
1,1:DRAW 1,1,1:DRAW 0,2,1
 1870 DRAW 0,-2,1:DRAW 1,-1,1:DRAW 0,-
1,1
 1880 CURSET 150,125,1
 1890 DRAW 1,-1,1:DRAW 1,1,1:DRAW -1,1
,1:DRAW 0,1,1:DRAW -1,1,1
 1900 DRAW 1,1,1:DRAW 2,-2,1:CURMOV 0,
2,1
 1910 CURSET 157,125,1
 1920 DRAW 0,4,1:CURMOV 1,-2,1:CURMOV
1,-2,1:DRAW 0,4,1:CURMOV 3,0,1
 1930 DRAW 1,-1,1:DRAW 0,-2,1:DRAW -1,
-1,1:DRAW -1,1,1:DRAW 0,2,1
 1940 CURMOV 4,-3,1:DRAW 0,3,1:DRAW 1,
1,1:DRAW 1,-1,1:DRAW 0,-3,1
 1950 CURMOV 2,0,1:DRAW 0,2,1:DRAW 1,1
,1:DRAW 0,1,1:DRAW 0,-1,1
 1960 DRAW 1,-1,1:DRAW 0,-2,1:CURMOV 4
,0,1:DRAW -2,0,1:DRAW 0,4,1
 1970 DRAW 2,0,1:CURMOV -1,-2,1:CURMOV
 3,-2,1:DRAW 0,4,1:DRAW 2,-2,1
 1980 DRAW 0,-1,1:DRAW -1,-1,1:CURMOV
1,4,1
 1990 CURSET 219,124,1
 2000 DRAW -2,0,1:DRAW -2,2,1:DRAW 0,2
,1:DRAW 2,2,1:DRAW 2,0,1
 2010 DRAW 2,-2,1:DRAW 0,-2,1:DRAW -1,
-1,1:DRAW -1,1,1:DRAW -2,0,1
 2020 DRAW 0,2,1:DRAW 2,0,1:CURMOV 6,-
3,1:DRAW 0,4,1:CURMOV 2,0,1
 2030 DRAW 2,0,1:DRAW 0,-4,1:DRAW -2,0
,1:DRAW 0,2,1:DRAW 2,0,1
 2040 CURMOV 2,-2,1:DRAW 0,4,1:DRAW 2,
0,1:DRAW 0,-4,1:DRAW -2,0,1
 2050 CURMOV 1,2,1:CURMOV 5,-2,1:DRAW
-2,0,1:DRAW 0,4,1:DRAW 2,0,1
 2060 DRAW 0,-2,1:DRAW -2,0,1
 2070 :
 2080 :
 2090 J=0
 2100 FOR I=#A000 TO #BF3F STEP 2:DOKE
(#5025+J),DEEK(I):J=J+2:NEXT
 2110 FOR I=#5000 TO #5024:READA$:POKE
I,VAL("#"+A$):NEXT
 2120 DATA A2,00,BD,25,50,9D,00,A0,E8.
E0,FF,D0,06,EE,04,50,EE,07,50,AD,07,50
 2130 DATA C9,BF,D0,05,E0,3F,D0,01,60.
B8,4C,02,50,EA,EA
```

A SUIVRE

TRUCS ET ASTUCES

Télestrat

Voici un programme de TRI pour Télestrat, en 6 lignes seulement et pourtant très rapide. L'algorithme est connu sous le nom de SCHELL-METZER, et est très facilemement adaptable à l'Atmos.

```
59210 ]TRI:NT=VNB-1:EC=NT
59220 ]T0:EC=INT(EC/2):IF EC >=1 THEN J=0:K=NT-EC ELSE RETURN
59230 ]T1:I=J
59240 ]T2:M=I+EC:IF A(I)<=A(M) THEN T3
59250    A=A(I):A(I)=A(M):A(M)=A:I=I-EC:IF I>=0 THEN T2
59260 ]T3:J=J+1:IF J>K THEN T0 ELSE T1
```

Pour utiliser ce sous-programme, il suffit de dimensionner le tableau (DIM A(x)), d'initialiser la variable VNB avec le nombre de valeurs à trier , puis d'appeler le sous-programme :

```
  10     DIM A(100)
  ...
1000     VNB=100
1010     TRI
```

Pour transformer le programme en un tri sur des chaines, il suffit de remplacer tous les A() par des A$(). Voici quelques éléments de performance, qui feraient rougir la plupart des BASIC (nombre d'éléments à trier --> temps en secondes):

10 --> 0,5	400 --> 55,9
50 --> 3,3	1000 --> 2 ' 40
100 --> 9,9	2600 --> 9 ' 10

TRI RAPIDE

Un avantage de ce type de tri est qu'il existe une formule permettant d'évaluer le temps de tri en fonction du nombre N d'éléments à trier. Cette formule est : C*(N^1.25). C est une constante qui dépend de la machine. Elle vaut 0,0297 pour le Télestrat. Si on programme ce tri sur Atmos, C vaut environ 0,2 soit environ 7 fois plus lent que le Télestrat ! Bien entendu, le temps de tri obtenu est approximatif, car dépendant des données à trier.

Il existe une méthode de tri encore plus rapide, nommée QUICK SORT. Elle est hélas plus longue à programmer. Le temps de tri est évalué par la formule : 0,0297*(N^1.125). Par exemple, 1000 éléments sont traités en seulement 1 minute ! Nous verrons cette méthode dans sa version Télestrat une prochaine fois.

EDITEUR DE PAGES TEXT

Patrice GUERRIN

Cet utilitaire très puissant va vous permettre de créer des pages en mode TEXT. Vous disposez maintenant d'une trentaine de fonctions non existantes en mode commande qui vont vous permettre de créer des pages écran : le labyrinthe de votre PAC MAN, une page de présentation, des explications, le terrain où se déroulera votre jeu... tout est possible grâce à cet EDITEUR DE PAGES.

Voici le résumé de toutes les fonctions disponibles :

LE MENU

Vous déplacez la barre bleue avec les flèches haut et bas, ou avec le joystick, ou avec une souris. Pour valider, RETURN ou ESPACE, ou le bouton de feu du joystick.

LE MODE EDITION

C'est bien sûr le mode qui vous permet de créer des pages TEXT. Une fois en mode édition, l'écran s'efface et un curseur apparait en haut et à gauche de l'écran. Vous êtes alors dans une fenêtre TEXT où vous pouvez écrire ce que vous voulez. La touche DEL revient au début de la ligne courante. Pour effacer un caractère, il suffit d'appuyer sur la flèche de gauche, et de réécrire le bon caractère. On peut aussi se servir de la barre espace pour effacer une série de caractères. La touche ESC permet de revenir au menu. La touche RETURN fait passer le curseur au début de la ligne suivante. Voici les fonctions disponibles en mode édition :

FUNCT-A : encre rouge
FUNCT-B : encre verte
FUNCT-C : encre jaune
FUNCT-D : encre bleue
FUNCT-E : encre magenta
FUNCT-F : encre cyan
FUNCT-G : encre blanche
FUNCT+SHIFT+2 : encre noire

CTRL-T : bascule Majuscules / Minuscules
CTRL-F : bruit des touches (ON / OFF)
CTRL-N : efface tous les caractères qui sont sur la ligne où se trouve le curseur.
CTRL-D : affiche les caractères sur deux lignes. Cette fonction permet d'écrire en double hauteur. Il faut faire CTRL-D puis FUNCT-J, puis écrire le texte. On doit impérativement se trouver sur une ligne paire, sinon, le texte sera écrit à l'envers.
CTRL-2 : déplace les caractères de la ligne où se trouve le curseur d'un cran à gauche. Le caractère le plus à gauche passe à droite. Les fonctions CTRL-2 et CTRL-3 s'utilisent pour faire des centrages.
CTRL-3 : pareil que CTRL-2, mais décale les caractères à droite.
FUNCT-1 : papier rouge
FUNCT-2 : papier vert
FUNCT-3 : papier jaune
FUNCT-4 : papier bleu
FUNCT-5 : papier magenta
FUNCT-6 : papier cyan
FUNCT-7 : papier blanc
FUNCT-0 : papier noir
FUNCT-J : double hauteur
CTRL-P : curseur fixe / clignotant
FUNCT-X : efface les caractères situés juste après le curseur dans la ligne.
FUNCT-- : affiche COPYRIGHT
FUNCT-= : affiche un carré
FUNCT-DEL : affiche une flèche
CTRL-V : bascule vidéo inverse ON/OFF
CTRL-F : bruit des touches ON / OFF
CTRL-L : efface l'écran

CHARGER UNE PAGE ECRAN

Après avoir validé cette option, on vous demande le nom de la page écran. Tapez le, puis RETURN. La page se charge alors. Si elle n'existe pas, le message "FICHIER INEXISTANT...." apparait. Si vous êtes venu par erreur dans le sous-programme de chargement écran, vous pouvez taper FIN quand on vous demande le nom et le programme retournera au menu. Il en est de même pour chaque fonction

faisant appel au lecteur de disquette.
Lorsque vous sauvez une page, celle-ci est sauvée sous forme NOM + EDI...

SAUVER UNE PAGE ECRAN

Entrez le nom de la page à sauver et appuyez sur RETURN.
A noter que si une page du même nom existait déjà, elle serait détruite pour faire place à la nouvelle.

CATALOGUE DE LA DISQUETTE.

Effectue tout simplement le catalogue de toutes les pages étant sur la disquette. L'appui sur une touche fait réapparaitre le menu.

EFFACER UNE PAGE ECRAN

Cette fonction efface la page écran dont vous donnez le nom qui se trouve sur la disquette.
Si la page n'existe pas, le message "FICHIER INEXISTANT..."apparait.

CHOIX DU TYPE DE CLAVIER

Vous disposez de 3 types de clavier : QWERTY, AZERTY et FRENCH. En entrant le numéro situé juste avant le type de clavier, vous définissez le clavier courant.

CHOIX DES CARACTERES

Vous disposez de 4 types de caractères qui sont stockés sur la disquette : CARACTERES NORMAUX, GRAS, FINS, OU PENCHES. Choisissez un type de caractères en déplaçant la barre jaune et validez avec ESPACE, RETURN,.... Les nouveaux caractères se chargent alors.

CHOIX DU PAPIER

Permet de choisir la couleur de fond de l'écran en entrant le numéro de la couleur choisie entre 0 et 7.

CHOIX DE L'ENCRE

Permet de choisir la couleur globale de l'encre en entrant le numéro se rapportant à la couleur choisie (entre 0 et 7).

CHOIX DES ACCENTS

Permet de définir si l'on veut les accents ou non. Pour savoir comment obtenir les accents au clavier, consultez le manuel du TELESTRAT au mot ACCENTSET.

PROT/UNPROT PAGE ECRAN

Permet de protéger ou déprotéger une page écran stockée sur disquette. Le choix n° 1 conduit à la protection d'une page écran, et le n° 2 à la déprotection d'une page écran.

RENOMMER UNE PAGE ECRAN

Permet de changer le nom d'une page écran en entrant tout d'abord le nom de la page à renommer, puis le nouveau nom que cette page prendra.

CATALOGUE IMPRIMANTE

Effectue le catalogue de la disquette sur imprimante, mais seules les pages créées avec l'EDITEUR DE PAGES seront affichées.

UTILISATION JOYSTICK

Si vous désirez par exemple faire un titre géant, vous avez grâce à cette fonction la possibilité de définir quel caractère sera affiché lorsque vous appuierez sur le bouton feu de votre joystick.

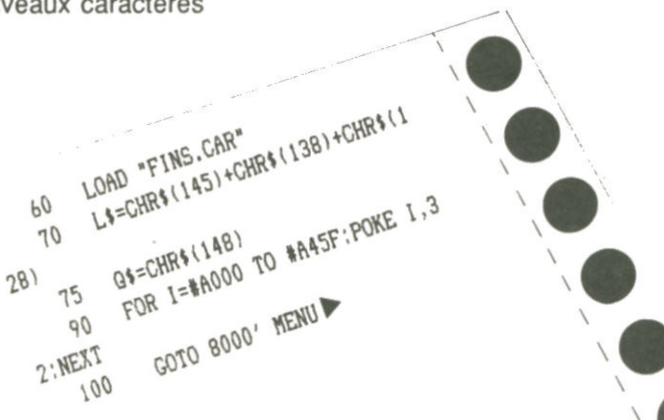
REDEFINISSEUR DE CARACTERES

Dès votre entrée dans ce sous-programme, la page qui est en cours de création est sauvée sur la disquette sous le nom de PAGE. On vous demande alors de mettre la disquette STRATSED et d'appuyer sur une touche. Vous êtes en mode redéfinition de caractères. Vous vous déplacez avec les flèches, vous affichez/effacez avec ESPACE. Pour donner le code ASCII du caractère que l'on veut redéfinir, il faut l'entrer avec les touches 0 à 9, ce qui fait changer le nombre qui se trouve en haut et à droite de l'écran.
Quand vous appuyez sur ESC, on vous demande : Sauver ? Si vous voulez sauver les caractères redéfinis, tapez Y. Sinon, tapez n'importe quoi. Le programme s'arrête alors.
Pour retourner à l'EDITEUR DE PAGES, tapez EDIT et une fois le programme lancé par RUN, allez dans le sous-programme de chargement ou vous chargerez la page portant le nom PAGE, ce qui vous permettra de retrouver votre ancienne page.

A chaque appel du redéfinisseur de caractères, l'ancienne page ayant le nom PAGE est détruite pour faire place à la nouvelle. Il existe 4 types de caractères sur la disquette STRATSED qu'il va falloir transférer sur la disquette où se trouve le programme EDIT. Pour cela, faites :

```
COPY "SLANT.CHS"
TO "PENCHES.CAR"
COPY "STD.CHS"
TO "NORMALS.CAR"
COPY "BOLD.CHS"
TO "GRAS.CAR"
COPY "SQUARE.CHS"
TO "FINS.CAR"
```

Voilà, faites de belles pages !



```
▶390    CURSOR SET:PRINT CHR$(9);:GO
SUB AFFI
  500    CURSOR SET:GET A$:A=ASC(A$)
  505    IF A=1 THEN 500
  510    IF A=11 AND PEEK(#224)=1 THE
N 500
  511    IF A=32 AND PEEK(#224)=27 AN
D PEEK(#220)=39 THEN 500
  520    IF A=10 AND PEEK(#224)=27 TH
EN 500
  530    IF A=8 AND PEEK(#220)=2 AND
PEEK(#224)=1 THEN 500
  540    IF A>32 AND PEEK(#224)=27 AN
D PEEK(#220)=39 THEN 500
  545    IF A=9 AND PEEK(#224)=27 AND
 PEEK(#220)=39 THEN 500
  570    IF A=13 AND PEEK(#224)<>27 T
HEN PRINT
  610    IF A=27 THEN GOSUB SAUVE:GOT
O 8000
  620    IF A=127 THEN A$=CHR$(13)
  691    IF A<>18 THEN 900 ELSE CURSO
R OFF
  692    AD=#BB80+40*PEEK(#224):IF PE
EK(#224)=27 THEN S=1:PRINT CHR$(11); E
LSE S=0:PRINT CHR$(10);:'
  693    X=PEEK(AD+39):MOVE AD+2,AD+3
9,AD+3
  694    POKE AD+2,X
  695    IF S=1 THEN PRINT CHR$(10);
ELSE PRINT CHR$(11);
  900    IF A<>19 THEN 1000 ELSE CURS
OR OFF
  901    AD=#BB80+40*PEEK(#224):IF PE
EK(#224)=27 THEN S=1:PRINT CHR$(11); E
LSE S=0:PRINT CHR$(10);
  902    X=PEEK(AD+2):MOVE AD+3,AD+40
,AD+2:POKE AD+39,X
  920    IF S=1 THEN PRINT CHR$(10);
ELSE PRINT CHR$(11);
  930    GOTO 500
 1000    PRINT A$;:GOTO 500
 1100 ]CHARGEMENT
 1110    ERRGOTO 9050
 1115    CLS:PRINT
 1120    PRINT L$;"  CHARGEMENT D'UNE
 PAGE ECRAN     "
 1125    PRINT L$;"  CHARGEMENT D'UNE
 PAGE ECRAN     "
 1130    PRINT :PRINT :PRINT CHR$(130
)"NOM : ";:INPUT A$
 1135    IF A$="FIN" THEN 8000
 1140    CURSOR OFF:LOAD A$+".EDI":MO
VE #BB80,#BFDF,#A000:GOTO 8000
 1200 ]SAUVEGARDE
 1210    ERRGOTO 9050
 1220    CLS:PRINT
 1230    PRINT L$;"   SAUVEGARDE D'UN
E PAGE ECRAN"
 1235    PRINT L$;"   SAUVEGARDE D'UN
E PAGE ECRAN"
 1240    PRINT :PRINT :PRINT CHR$(130
);"NOM : ";:INPUT A$
 1245    IF A$="FIN" THEN GOTO 8000
 1250    GOSUB AFFI:SAVEO A$+".EDI",A
#BB80,E#BFDF:GOTO 8000
 1300 ]CATALOGUE
 1310    CLS
 1315    PRINT :PRINT L$;"    CATALOG
UE D'UNE DISQUETTE"
 1316    PRINT L$;"    CATALOGUE D'UN
E DISQUETTE"
 1320    WAIT 10:DIR "*.EDI"
 1330    PRINT :PRINT "    ";CHR$(128)
;CHR$(146);"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ";C
HR$(144)
 1340    GET A$:GOTO 8000
 1400 ]DETRUIRE
 1410    CLS
 1415    ERRGOTO 9050
 1420    PRINT :PRINT L$;"    DESTRUCT
ION D'UNE PAGE ECRAN"
 1430    PRINT L$;"    DESTRUCTION D'U
NE PAGE ECRAN"
 1440    PRINT :PRINT :PRINT CHR$(130
)"NOM : ";:INPUT A$
 1445    IF A$="FIN" THEN GOTO 8000
 1450    DEL A$+".EDI":PRINT :PRINT C
HR$(131);A$+".EDI";CHR$(130)"detruit..
.":WAIT 20:GOTO 8000
 1500 ]CHOIXCLAVIER
 1520    CLS:PRINT
 1530    PRINT L$;"      CHOIX DU TYPE
 DE CLAVIER"
 1535    PRINT L$;"      CHOIX DU TYPE
 DE CLAVIER"
 1540    PRINT :PRINT :PRINT
 1545    PRINT CHR$(145)"1 -"CHR$(144
)CHR$(130)"CLAVIER QWERTY":PRINT
 1550    PRINT CHR$(145)"2 -"CHR$(144
)CHR$(130)"CLAVIER AZERTY":PRINT
 1555    PRINT CHR$(145)"3 -"CHR$(144
)CHR$(130)"CLAVIER FRENCH":PRINT
 1580    PRINT :PRINT CHR$(146)CHR$(1
28)"VOTRE CHOIX (1,2,3) :";CHR$(144)CH
R$(132);:INPUT A
 1582    IF A<>1 AND A<>2 AND A<>3 TH
EN 1500
 1585    IF A=1 THEN QWERTY
 1590    IF A=2 THEN AZERTY
 1595    IF A=3 THEN FRENCH
 1596    GOTO 8000
 1600 ]CARACT
 1605    ERRGOTO 9200
 1610    CLS:PRINT
 1620    PRINT L$;"      CHOIX DES CAR
ACTERES"
 1630    PRINT L$;"      CHOIX DES CAR
ACTERES"
 1640    PRINT :PRINT
 1650    PRINT "     ";CHR$(132);" CARA
CTERES NORMAUX":PRINT
 1652    PRINT "     ";CHR$(132);" CARA
CTERES GRAS":PRINT
 1654    PRINT "     ";CHR$(132);" CARA
CTERES FINS":PRINT
 1656    PRINT "     ";CHR$(132);" CARA
CTERES PENCHES":PRINT
 1657    FOR I=#BB80+40*5+27 TO #BB80
+40*15+27 STEP 40:POKE I,16:NEXT
 1658    Y=6:POKE #BB80+40*Y+6,19
 1660    GET A$:A=ASC(A$)
 1665    IF A=10 AND Y<12 THEN POKE
#BB80+40*Y+6,32:Y=Y+2
 1670    IF A=11 AND Y>6 THEN POKE #
BB80+40*Y+6,32:Y=Y-2
 1675    IF A=32 OR A=13 THEN 1682
 1680    POKE #BB80+40*Y+6,19:GOTO 1
660
 1682    IF Y=6 THEN LOAD "NORMALS.C
AR"
 1684    IF Y=8 THEN LOAD "GRAS.CAR"

 1686    IF Y=10 THEN LOAD "FINS.CAR
"
 1688    IF Y=12 THEN LOAD "PENCHES.
CAR"
 1690    GOTO 8000
 1700 ]PAPIER
 1710    CLS:PRINT
 1720    PRINT L$;"         CHOIX DU P
APIER"
 1730    PRINT L$;"         CHOIX DU P
APIER"
 1740    PRINT :PRINT
 1745    A$=CHR$(128)+CHR$(145):B$=C
HR$(146)
 1750    PRINT A$"0 "B$"PAPIER NOIR"
:PRINT
 1751    PRINT A$"1 "B$"PAPIER ROUGE
":PRINT
 1752    PRINT A$"2 "B$"PAPIER VERTE
":PRINT
 1753    PRINT A$"3 "B$"PAPIER JAUNE
":PRINT
 1754    PRINT A$"4 "B$"PAPIER BLEU"
:PRINT
 1755    PRINT A$"5 "B$"PAPIER MAGEN
TA":PRINT
 1760    PRINT A$"6 "B$"PAPIER CYAN"
:PRINT
 1765    PRINT A$"7 "B$"PAPIER BLANC
":PRINT
 1770    PRINT :PRINT CHR$(128)CHR$(
147)"VOTRE CHOIX (0-7) :";CHR$(132)CHR
$(144);:INPUT A
 1775    IF A<0 OR A>7 THEN 1700 ▶
```

```
▶1780   MOVE #A000,#A45F,#BB80:PAPE
R A:WAIT 10:GOSUB SAUVE:GOTO 8000
 1800 ]ENCRE
 1810   CLS:PRINT
 1820   PRINT L$;"     CHOIX DE L'E
NCRE"
 1830   PRINT L$;"     CHOIX DE L'E
NCRE"
 1840   PRINT :PRINT
 1845   A$=CHR$(128)+CHR$(145):B$=C
HR$(146)
 1850   PRINT A$"0 "B$"ENCRE NOIRE"
:PRINT
 1851   PRINT A$"1 "B$"ENCRE ROUGE"
:PRINT
 1852   PRINT A$"2 "B$"ENCRE VERTE"
:PRINT
 1853   PRINT A$"3 "B$"ENCRE JAUNE"
:PRINT
 1854   PRINT A$"4 "B$"ENCRE BLEU":
PRINT
 1855   PRINT A$"5 "B$"ENCRE MAGENT
A":PRINT
 1860   PRINT A$"6 "B$"ENCRE CYAN":
PRINT
 1865   PRINT A$"7 "B$"ENCRE BLANCH
E":PRINT
 1870   PRINT :PRINT CHR$(128)CHR$(
147)"VOTRE CHOIX (0-7) :";CHR$(132)CHR
$(144);:INPUT A
 1875   IF A<0 OR A>7 THEN 1800
 1890   MOVE #A000,#A45F,#BB80:INK
A:WAIT 10:GOSUB SAUVE:GOTO 8000
 1900 ]AKSENT
 1910   CLS:CURSOR OFF:PRINT
 1920   PRINT L$;"        CHOIX DES
ACCENTS"
 1930   PRINT L$;"        CHOIX DES
ACCENTS"
 1940   PRINT :PRINT
 1950   PRINT CHR$(132)CHR$(146)" 1
"CHR$(147)  ACCENT SET  ":PRINT
 1960   PRINT CHR$(132)CHR$(146)" 2
"CHR$(147)  ACCENT OFF  ":PRINT
 1970   PRINT :PRINT CHR$(149)CHR$(
128)"VOTRE CHOIX ( 1,2 ) :"CHR$(144)CH
R$(131);:INPUT A
 1980   IF A=1 THEN 1985 ELSE IF A=
2 THEN 1985 ELSE 1900
 1985   IF A=1 THEN ACCENT SET ELSE
 ACCENT OFF
 1990   GOTO 8000
 2000 ]PROTEC
 2005   ERRGOTO 9050
 2015   CLS:PRINT
 2020   PRINT L$;"   PROT/UNPROT PA
GE ECRAN"
 2025   PRINT L$;"   PROT/UNPROT PA
GE ECRAN"
 2026   PRINT :PRINT :PRINT CHR$(14
5)"1 "CHR$(144)"- PROT":PRINT :PRINT
CHR$(145)"2 "CHR$(144)" - UNPROT"
 2027   PRINT :PRINT CHR$(128)CHR$(
146)"VOTRE CHOIX (1,2) :"CHR$(144)CHR$
(134);:INPUT A
 2028   IF A=1 THEN 2030
 2029   IF A=2 THEN 2030 ELSE 2000
 2030   PRINT :PRINT :PRINT CHR$(13
3)"NOM :"CHR$(131);:INPUT A$
 2035   IF A$="FIN" THEN 8000
 2036   IF A=1 THEN 2050
 2040   UNPROT A$+".EDI":PRINT :PRI
NT CHR$(148);A$+".EDI";CHR$(131)"DEPRO
TEGE...":WAIT 20:GOTO 8000
 2050   PROT A$+".EDI":PRINT :PRINT
 CHR$(148);A$+".EDI";CHR$(131)"PROTEGE
...":WAIT 20:GOTO 8000
 2100 ]RENUM
 2110   ERRGOTO 9050
 2115   CLS:PRINT
 2120   PRINT L$;"  RENOMMER UNE PA
GE ECRAN"
 2130   PRINT L$;"  RENOMMER UNE PA
GE ECRAN"
 2140   PRINT :PRINT CHR$(130)"NOM:
"CHR$(131);:INPUT A$
 2145   IF A$="FIN" THEN 8000
 2150   PRINT :PRINT CHR$(130)"NOUV
EAU NOM:"CHR$(131);:INPUT B$
 2155   IF B$="FIN" THEN 8000
 2160   REN A$+".EDI" TO B$+".EDI":
WAIT 20:GOTO 8000
 2200 ]REDEF
 2205   ERRGOTO 9000
 2210   GOSUB AFFI:SAVEO "PAGE.EDI"
,A#BB80,E#BFDF:CLS:PAPER 0:INK 7:CURSO
R OFF
 2220   PRINT :PRINT "LA PAGE EN CO
URS VIENT D'ETRE SAUVEE"
 2230   PRINT "SUR UNE DISQUETTE SO
US LE NOM DE:"
 2235   PRINT "PAGE.EDI":PRINT Q$;"
INSEREZ LA DISQUETTE"
 2240   PRINT Q$;"STRATSED FOURNIE
AVEC LE TELESTRAT"
 2250   PRINT Q$;"POUR POUVOIR ACCE
DER AU"
 2260   PRINT Q$;"REDEFINISSEUR DE
CARACTERES ET ";PRINT Q$;"   APPUYEZ
 SUR UNE TOUCHE ..."
 2270   GET A$:LOAD "GENCAR"
 2300 ]JOY
 2305   CLS:PRINT
 2320   PRINT L$;"   UTILISATION J
OYSTICK"
 2330   PRINT L$;"   UTILISATION J
OYSTICK"
 2340   PRINT :PRINT Q$;"LORSQUE L'
ON REALISE DES TITRES"
 2345   PRINT Q$;"GEANTS, PAR EXEMP
LE, IL EST TRES"
 2350   PRINT Q$;"PRATIQUE DE SE SE
RVIR DU JOYSTICK"
 2355   PRINT Q$;"POUR COMPOSER SON
 DESSIN. CETTE"
 2360   PRINT Q$;"FONCTION VA VOUS
PERMETTRE DE"
 2365   PRINT Q$;"DEFINIR LE CARACT
ERE QUI SERA"
 2370   PRINT Q$;"AFFICHE LORS DE L
'APPUI SUR LE"
 2375   PRINT Q$;"BOUTON FEU."
 2380   PRINT :PRINT CHR$(128)CHR$(
146)"CARACTERE ? "CHR$(131)CHR$(144);
INPUT A$
 2390   POKE #29F,A$
 2395   GOTO 8000
 2500 ]IMPR
 2505   CLS:PRINT
 2510   PRINT L$;"        IMPRESSION
 PAGE ECRAN"
 2520   PRINT L$;"        IMPRESSION
 PAGE ECRAN"
 2550   CURSOR OFF:GOSUB AFFI
 2560   FOR I=#BB80 TO #BFDF
 2561   IF PEEK(I)<31 AND PEEK(I)<
>13 THEN CAR=32 ELSE CAR=PEEK(I)
 2562   LPRINT CAR;:NEXT
 2570   GOTO 8000
 2600 ]CATIMPR
 2610   CLS:PRINT
 2620   PRINT L$;"     CATALOGUE S
UR IMPRIMANTE"
 2630   PRINT L$;"     CATALOGUE S
UR IMPRIMANTE"
 2640   LDIR "*.EDI":GOTO 8000
 7999 END
 8000   CLS:PAPER 0:INK 7:CURSOR O
FF
 8005   ERRGOTO 8000
 8010   PRINT :POKE #BBA8,17:POKE
#BBA8+40,19:POKE #BBA8+80,19:POKE #BBA
8+120,17
 8020   PRINT CHR$(138);CHR$(128);
"         M E N U"
 8021   PRINT CHR$(138);CHR$(128);
"         M E N U"
 8050   PRINT
 8100   PRINT
 8102   REM LAISSEZ 5 ESPACES AVAN
T CHAQUE CHOIX ...
 8105   PRINT "     MODE EDITION":
PRINT
 8110   PRINT "     CHARGER UNE PA
GE ECRAN":PRINT
 8120   PRINT "     SAUVER UNE PAG
E ECRAN":PRINT▶
```

```
8130      PRINT "     CATALOGUE DE L
A DISQUETTE":PRINT
8140      PRINT "     DETRUITE UNE P
AGE ECRAN":PRINT
8145      PRINT "     CHOIX DU TYPE
DE CLAVIER":PRINT
8150      PRINT "     CHOIX DES CARA
CTERES":PRINT
8160      PRINT "     CHOIX COULEUR
DU PAPIER":PRINT
8170      PRINT "     CHOIX COULEUR
DE L'ENCRE":PRINT
8175      PRINT "     CHOIX DES ACCE
NTS":PRINT
8180      PRINT "     MENU ( SUITE )
"
8190      Y=6:POKE #BB80+40*Y+6,20
8195      FOR I=#BB80+5*40+33 TO #BB
80+40*26+33 STEP 40:POKE I,16:NEXT
8200       GET A$:A=ASC(A$)
8210       IF A=10 AND Y<25 THEN POK
E #BB80+40*Y+6,32:Y=Y+2
8220       IF A=11 AND Y>6 THEN POKE
 #BB80+40*Y+6,32:Y=Y-2
8230       POKE #BB80+40*Y+6,20
8235       IF A=13 OR A=32 THEN 8240
 ELSE 8200
8240       CLS
8241       FOR I=#BBA8 TO #BBA8+160
STEP 40:POKE I,16:NEXT
8250        IF Y=8 THEN GOTO CHARGEM
ENT
8251        IF Y=6 THEN CLS:GOTO 390

8255        IF Y=10 THEN SAUVEGARDE
8260        IF Y=12 THEN CATALOGUE
8265        IF Y=14 THEN DETRUIRE
8270        IF Y=16 THEN CHOIXCLAVIE
R
8280        IF Y=18 THEN CARACT
8285        IF Y=20 THEN PAPIER
8290        IF Y=22 THEN ENCRE
8295        IF Y=24 THEN AKSENT
8300        CLS
8310        PRINT :POKE #BBA8,17:POK
E #BBA8+40,19:POKE #BBA8+80,19:POKE #B
BA8+120,17
8320        PRINT CHR$(138);CHR$(128
);"          M E N U"
8321        PRINT CHR$(138);CHR$(128
);"          M E N U"
8350        PRINT
8400        PRINT
8410        PRINT "      PROT/UNPROT
PAGE ECRAN":PRINT
8420        PRINT "      RENOMMER PAG
E ECRAN":PRINT
8430        PRINT "      REDEFINISSEU
R CARACTERES":PRINT
8435        PRINT "      UTILISATION
JOYSTICK":PRINT
8440        PRINT "      IMPRESSION P
AGE ECRAN":PRINT
8442        PRINT "      CATALOGUE SU
R IMPRIMANTE":PRINT
8445        PRINT "      ARRET PROGAM
ME":PRINT
8450        PRINT "      MENU ( SUITE
)":PRINT
8690        Y=6:POKE #BB80+40*Y+6,20

8695        FOR I=#BB80+5*40+33 TO #
BB80+40*26+33 STEP 40:POKE I,16:NEXT
8700         GET A$:A=ASC(A$)
8710         IF A=10 AND Y<20 THEN P
OKE #BB80+40*Y+6,32:Y=Y+2
8720         IF A=11 AND Y>6 THEN PO
KE #BB80+40*Y+6,32:Y=Y-2
8730         POKE #BB80+40*Y+6,20
8735         IF A=13 OR A=32 THEN 87
40 ELSE 8700
8740         CLS
8741         FOR I=#BBA8 TO #BBA8+16
0 STEP 40:POKE I,16:NEXT
8750         IF Y=6 THEN GOTO PROTE
C
8760         IF Y=8 THEN GOTO RENUM

8765         IF Y=10 THEN REDEF
8770         IF Y=12 THEN JOY
8775         IF Y=14 THEN IMPR
8780         IF Y=16 THEN CATIMPR
8790         IF Y=18 THEN CLS:END
8795         IF Y=20 THEN 8000
9000         W$=CHR$(131)+CHR$(140)
:PRINT :PRINT W$;"IL N'Y A PAS LE REDE
FINISSEUR DE"
9005         PRINT W$;"CARACTERES S
UR LA DISQUETTE.":GET A$:GOTO 8000
9050         PRINT :PRINT W$;"FICHI
ER INEXISTANT...":GET A$:GOTO 8000
9200         PRINT :PRINT W$;"METTE
Z LA DISQUETTE OU SE TROUVENT":PRINT W
$;"LES CARACTERES REDEFINI ..."
9210         PRINT :PRINT W$;"DANS
LE LECTEUR ...":GET A$:GOTO 8000
50000 ]SAUVE
50010        CURSOR OFF:MOVE #BB80,
#BFDF,#A000:RETURN
51000 ]AFFI
51010        MOVE #A000,#A45F,#BB80
:RETURN
```


Ils ont gagné !

Ils ont répondu à la grande enquête lecteurs THEORIC/ ORIC International, ils ont gagné !
Le **TELESTRAT** ira à **Dominique NEY** de NIHANGE (57) sacré veinard ! On dit "merci ORIC International" !
Les autres gagnants sont désignés sur la liste ci-dessous :
J. MIGNIAC - 30 NIMES - **J.M. RIVES** - 81 LE GARRIC
D. CUIROT - 78 FEUCHEROLLES - **C. GRAS** GENIAUX
C. COLLINEAU - 49 ANGERS - **D. COPIN** - 18 BOURGES
V. ALBOUY - 94 CHARENTON - **B. SEHET** - 49 GENNES
P. BONAFONTE - 78 LE-MESNIL-LE-ROI

A tous, merci pour votre participation à cette enquête.



= TELESTRAT =

TELESTRAT . Configuration de base comprenant : Unité centrale, lecteur de disquette 3" double face, 400 K, langages Hyper-Basic et Télématic, système d'exploitation Stratsed,câbles péritel, minitel et alimentation secteur.

Relié au minitel, Téléstrat devient **"le serveur le moins cher du monde"** (Minitel magasine 02/87). Editeur de pages, d'arborescences et BAL intégrés.

L'ensemble **ORIC TELESTRAT** **3990 F**

NOUVEAU STRATORIC EST ARRIVE

Il vous permet d'utiliser votre Téléstrat en mode émulation Oric 1ou Atmos, pour charger vos K7 ou vos disquettes Sedoric ou convertir XLdos ou Tdos. Transférez vos K7 sur disquettes, jeux, utilitaires... **Trois ordinateurs en un : Oric 1, Atmos avec microdisc et Téléstrat.**

Cartouche+Sedoric complet+manuel Atmos et notice d'emploi du STRATORIC **490 F**

EXTENSION RAM 64 K

Ce pseudo disque de 64 Ko, charge 5 à 18 fois plus rapidement vos fichiers et programmes, n'inhibe pas les interruptions dont le micro ne s'arrete plus lors des accès disque. Livré avec une disquette de programmes pour installer votre disque virtuel et mode d'emploi.

Cartouche RAM-64 K: **690 F**

Assembleur double passe 6502

Télé-Ass en cartouche contient tous les mnémoniques du moniteur, et n'occupe pas l'espace de l'utilisateur.

Complet avec manuel **590 F**

Complément de l'assembleur, il vous révèlera tous les secrets du système

Le manuel dévelloppeur: **190 F**

FIG-FORTH 500 mots, manuel très complet 75 pages. intègre toutes les fonctions système du Téléstrat, écran hires, son serveur, disques...

Télé-Forth cartouche: **490 F**

REPRISE DE VOTRE

ORIC Pour l'achat d'un téléstrat, votre ancien Oric 1 ou Atmos, avec son alimentation, vous est repris pour la somme de **690 F**

HORLOGE TEMPS REEL

Indispensable pour avoir l'heure, la date du jour même si le lecteur a été interrompu, la pile dure plus de deux ans , applications en basic , en serveur, jeux avec manuel et listing de programmes. **590 F**

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

Microdisc suplémentaire Le téléstrat peut en avoir 4	**1790 F**
Boitier multiprint permet de connecter plusieurs Téléstrat sur l'imprimante	
modèle 4 voies sans câbles	**1450 F**
modèle 8 voies sans câbles	**1950 F**
Moniteur couleur 36 cm RVB + son	**2490 F**
Moniteur monochrome vert	**1150 F**
Modulateur N/B avec câbles	**345 F**
Câble Péritel	**120 F**
Joystick Spectravidéo	**90 F**
Souris pour Téléstrat	**690 F**

Câble imprimante type Centronic	**180 F**
Disquette vierge 3"	**39 F**
Câble moniteur monochrome	**80 F**

PACKAGES RADIO-AMATEURS :

RTTY	**390 F**
Fac-Similé	**390 F**



== ATMOS ==

Le micro ordinateur **Atmos**, complet, performant doté d'un basic puissant, d'un synthétiseur musical, dun graphisme en haure résolution en 8 couleurs, dispose d'une vaste gamme de logiciels, dans tous les domaines d'activité: jeu, éducation, dessin, musique, etc...

Il peut recevoir de nombreux périphériques, magnéto, lecteur de disquettes, interface joystick, horloge temps réel, carte relais, etc...

Livré avec 2 K7 de jeu, 1 K7 démo, câbles K7, péritel, alim. et manuel. **990 F**

LECTEUR DE CASSETTES

Spécialement conçu pour les micros, et en particulier pour l'ORIC Atmos, ce magnéto K7 est équipé d'un buzzer qui vous permet de suivre le déroulement de vos programmes.
Il est doté d'un compteur pour repérer vos bandes et de prises DIN ou Jack pour la liaison au micro-ordinateur. **350 F**

INTERFACE JOYSTICK PROGRAMMABLE

Il vous permet d'utiliser vos jeux et programme avec un joystick à la place du clavier.
Il se programme en appuyant sur la touche du clavier et en mettant la manette dans la position que vous souhaitez pour cette touche.
Il permet également d'éviter dans certaines applications d'utiliser le clavier.

Interface + manuel 350 F
Joystick Spectravideo 95 F

LECTEUR DE DISQUETTES 3" POUR ATMOS

Le microdisc est doté d'un puissant système d'exploitation qui ajoute plus de 90 instructions complémentaires à votre Atmos. Fichiers séquentiels ou à accès directs, etc...
Son contrôleur intégré peut gérer 3 lecteurs complémentaires.
Les chargements de programmes ou de fichiers sont quasi instantanés (32 Ko en 2,5 sec.)
Vous pourrez transférer vos K7 sur disquettes, ou copier des programmes écrits sous Dos V1.1, XL Dos ou Tdos grâce à l'utilitaire convivial Convert.
NOUVEAU : Le microdisc est maintenant livré en doubles têtes ce qui évite de retourner la disquette. 400 Ko en ligne.
GRATUIT : Pour l'achat du microdisc, Oric vous offre la transformation gratuite de votre Oric qui le dotera des dernières modifications, horloge renforcée, péritel alimentée, fiabilisation du chargement K7...

Microdisc+alim+Sedoric+manuel **2690 F**

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES

Microdisc Esclave B,C,D sans alim	1490 F
Disuette Sedoric + manuel	490 F
Alimentation pour 2 microdisc	450 F
Carte controleur seule (pour 4 lecteurs)	990 F
Câble nappe 34c pour Microdisc	120 F
Transformation Oric 1 en Atmos Français	490 F
Echange Standart Carte Anglaise en état contre carte Fr., péri-alim, garantie 1 an	450 F
Moniteur couleur 36 cm RVB+son	2490 F
Moniteur monochrome vert	1150 F
Câble péritel auto-alim, pour Oric Français	150 F
Câble moniteur monochrome	80 F
K7 vierge C15 par 10	100 F
Disquette 3" vierge l'unité	39 F

Modulateur N/B avec câble Atmos	345 F
Imprimante Cosmos 80	2890 F
Câble imprimante pour Atmos	180 F
Ruban de Rechange pour Cosmos 80	100 F
LIBRAIRIE	
Guide de l'Oric 1	95 F
50 Programmes pour Oric 1	90 F
Manuel de l'Atmos	50 F
L'Oric à nu F. Broche	151 F
Communiquez avrc votre Oric	145 F
Interfaces pour Oric	59 F
Mieux Programmer sur Oric	110 F
Apprenez l'électronique sur Oric	110 F

BOUTIC' ORIC 39 RUE VICTOR MASSE 75009 PARIS (16-1) 42.81.20.02 DU LUNDI AU VENDREDI



== LOGICIELS ==

ATMOS / ORIC 1

ATMOS

cassette

Méthode Assimil Anglais	250 F
Méthode Assimil Espagnol	250 F
Cours de Basic	150 F
Author (traitement de texte)	100 F
J. Bond(Dang.Votre arc/av)	150 F
3D Invaders (Arcade)	40 F
Chess II (réflexion)	40 F
Defence Force (Arcade)	40 F
House of death	40 F
Novotnik puzzle (réflexion)	40 F
Oric-Munch (arcade)	40 F
Rat-Splat (arcade)	40 F
Super Break-out	40 F
Super météor (arcade)	40 F
Ultima Zone (arcade)	40 F

TELESTRAT

Disquettes sous Stratsed

Dangereusement vôtre	200 F
Arcades N°1 Harrier attack Super météor,Ultima zone	200 F
Arcades N°2 Flight simul. Galaxian, Rat-splat	200 F
Télé-CHESS	200 F
Méphisto (avent. FR)	155 F
Musirama (éducatif)	195 F
Clavidact (éducatif)	185 F
Télékube (Rubik's)	200 F
Nibbler (arcade)	190 F
Défence Force (arcade)	190 F
Ludico (éducatif)	205 F
Metho-Loto (loto)	195 F
StratMon (ass.désass)	200 F
Gestion d'adresses	590 F
Lisbal (gestion BAL)	1000 F
Graph (utilitaire)	250 F
Crisp (jeu)	150 F
Accent Vidéotex (utilitaire)	490 F
Stratdisk (utilitaire)	250 F

Cartouches

TELE-ASS + manuel	590 F
TELE-FORTH +manuel	490 F
STRATORIC +disc+man.	490 F
ROMORIC 1	200 F
ROMATMOS	200 F
RAM 64 Ko+disc+man.	690 F

ORIC 1

cassettes

Archeron's Rage (arcade)	40 F
Annuaire (familial)	40 F
Assemb. desass (utilitaire)	40 F
Carn 3 (arcade)	40 F
Casse-briques (arcade)	40 F
Centipede (Arcade)	40 F
La chenille infernale (Arcade)	40 F
J. Bond(Dang.Votre arc/av)	150 F
Dico 5 (éducatif)	40 F
Dracula's Revenge (Arcade)	40 F
Europe (géographique)	40 F
Galaxians (Arcade)	40 F
Galaxion (Arcade)	40 F
Gastronom (Arcade)	40 F
Geofrance (éducatif)	40 F
Gencar (utilitaire)	40 F
Gestion de Stock	40 F
Godilloric (Arcade)	40 F
Harrier Attack (Arcade)	40 F
Hopper (Arcade)	40 F
Hyper Master mind (refl)	40 F
Ice Giant (Arcade)	40 F
Intertron (Arcade)	40 F
Invaders (Arcade)	40 F
Le Protector (Arcade)	40 F
Orible (Arcade)	40 F
Oric-Mon(utilitaire)	40 F
Puissance 4 (réflexion)	40 F
Startfighter (Arcade)	40 F
The Ultra (Arcade)	40 F
Word Process (trt de tex)	40 F



LOGICIELS sur Disquettes sous Sedoric ou Stratoric

Arcades N°1 Harrier Attack Super Météor, Ultima Zone	**200 F**
Arcades N°2 Flight Simul. Galaxian, Rat-splat	**200 F**
Méthode Assimil Anglais	**300 F**
Méthode Assimil Espagnol	**300 F**
Manoir du Dr Génius	**200 F**
Le Retour du Dr Génius	**200 F**
Super Advances Breakout	**150 F**
Space Shuttle	**150 F**
Skramble	**150 F**
3 D Munch	**150 F**
Star	**150 F**
Oric Munch	**150 F**
Chess II	**150 F**
Stanley	**150 F**
Super Jeep	**150 F**
Doggy	**150 F**
Orible	**150 F**
J'apprends l'anglais	**150 F**
Dico 5	**150 F**
Intertron	**150 F**
Trait 3D	**150 F**
La chenille infernale	**150 F**
Starfighter	**150 F**
Godilloric	**150 F**
Geofrance	**150 F**
Europe	**150 F**
Galaxy 5	**150 F**
Annuaire	**150 F**
Cours de Basic	**150 F**
Kilburn Encounter	**150 F**
Jeux pour enfants	**150 F**
Novotnik Puzzle	**150 F**
House of Death	**150 F**
Postman sam	**200 F**
Sam go Shopping	**200 F**
Mystery Tour	**200 F**
Hubert	**150 F**
Hubert	**150 F**
Scuba Dive	**150 F**
Sorvivor	**150 F**
Puzzle	**150 F**
Kilburn Encounter	**200 F**
Traitement 3D	**200 F**
Frog-Hop	**150 F**

NOUVEAUTES

3D FONGUS
Menez votre avion jusqu'au champ de cristal en évitant de nombreux obstacles.

ACHERON'S RAGE
Combattez les nombreuses vagues d'envahisseurs qui vous menacent de destruction

JIMMY-POUB
Ramassez les ordures éparpillées à tous les étages de votre maison.

DRACULA'S REVENGE
Tout votre courage sera nécessaire pour combattre le seigneur Dracula et ses comparses.

L'AIGLE D'OR
Promenez-vous dans le château pour decouvrir le trésor

JAMES BOND
Vous pouvez prendre sa place dans ces deux jeux d'arcades / aventures

LORIGRAPH
Creer vos propres dessins grâce à ce logiciel

EASY-TEXT
Traitement de texte



39 RUE VICTOR-MASSE 75009 PARIS
TÉL.: (16-1) 42.81.20.02 - TLX: 649 385 F
MINITEL (16-1) 42.81.22.72

Boutic'Oric ouverte du lundi au vendredi de 9 h à 13 h et de 14 h à 18 h.

Bon de commande à retourner chez ORIC International

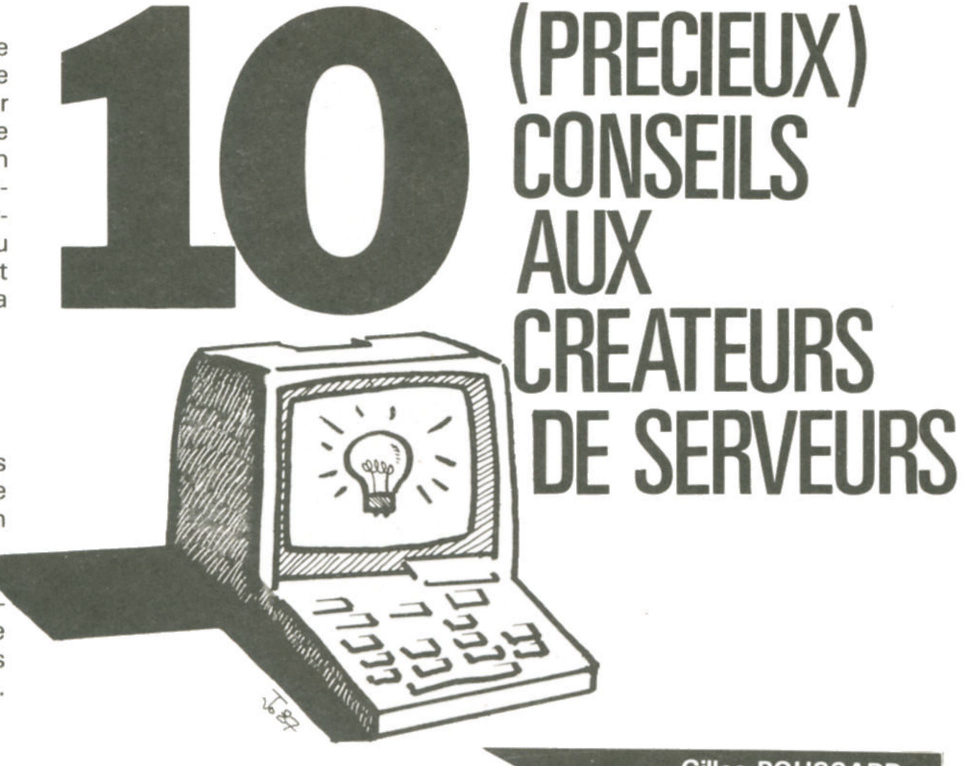
Je désire recevoir les matériels ou logiciels suivants:

QTE	DESIGNATION	PRIX	S/TOTAL

Nom:...
Adresse:...
Code postal:.........Ville:..............................
Telephone:................
Matériel possédé:...
Signature:
(Parents si mineurs)

TOTAL =	
+ PORT	35 F
Si contre/rbt	50 F
A REGLER:	

10 (PRECIEUX) CONSEILS AUX CREATEURS DE SERVEURS



Gilles BOUSSARD

Créateurs et futurs créateurs de serveurs sur TELESTRAT, voici quelques conseils glanés chez des professionnels de la télématique qui, je l'espère, vous seront utiles pour améliorer la qualité et la présentation de votre service télématique. En espérant bientôt lire dans ces pages les résultats de vos efforts, bonne création...

1 AVOIR UNE IDEE GENIALE

En effet, une idée intéressante, voire originale, est la clé de la réussite d'un serveur. Rien ne sert d'aligner des pages d'informations à la suite les unes des autres, ou de refaire en moins bien ce que font les professionnels. Essayez de vous démarquer, en créant par exemple, un jeu d'aventures sur Minitel, ou en ciblant un public jusque là ignoré de la télématique.

2 EXPLOITER LE "PLUS" DE LA TELEMATIQUE

Votre serveur doit se servir des "plus" apportés par la télématique et le TELESTRAT. Ne créez pas un journal identique à celui sur papier. Pensez à une recherche multicritères pour des petites annonces, à la mise à jour permanente pour des informations, à une plus grande convivialité dans vos jeux...

3 EXPRIMER CLAIREMENT SES IDEES

Avant de créer votre serveur, n'hésitez pas à écrire clairement vos idées sur un brouillon, et à faire préalablement une maquette de l'arborescence et des pages écrans.

4 FAIRE UN ACCES CLAIR

Même un néophyte doit pouvoir se servir, et circuler aisément dans votre serveur. Donc pas d'arborescences trop compliquées, et de trop nombreux renvois. Pensez aussi qu'a l'inverse, vos utilisateurs sont peut-être déjà des habitués d'un autre service télématique, en conséquence, respectez les protocoles déjà établis au niveau des touches de fonctions.

5 FAITES UN SERVEUR GRAPHIQUEMENT AGREABLE

Pensez au graphisme dans sa globalité pour donner un look à votre serveur. Non pas seulement à un petit dessin pour boucher un trou ou faire joli, mais pour l'habiller d'une manière générale. Pourquoi ne pas le transformer en hôtel par exemple, où la réception serait le menu, les salons les pages d'informations, les chambres les boîtes aux lettres...

6 SOIGNER L'UTILISATEUR

Car un serveur sans un appel n'a pas de raison d'être. Evitez pour cela, les pages de temporisation interminables, qui à la longue lassent. N'hésitez pas non plus à aérer l'information. Contraignez-vous enfin à l'ouvrir à des horaires précis, voir 24h00 sur 24h00 pour que l'utilisateur s'y retrouve ! S'il est perpétuellement en dérangement, il risque d'être abandonné...

7 SUIVRE L'EVOLUTION

Surveillez le nombre d'appels (est-il en progression, diminution ou stagnation).
A quelles heures s'effectuent-ils ? Dialoguez avec vos utilisateurs, via les BAL, pour leur demander ce qu'ils pensent de vos services, ce qu'ils désireraient trouver, car il faut...

8 PERPETUELLEMENT AMELIORER LE SERVEUR

En tenant compte des suggestions des utilisateurs, des nouvelles idées qui vous viennent, et des nouveautés en matériels et logiciels pour TELESTRAT. Sans pour autant le remanier entièrement toutes les semaines. Il faut fidéliser les utilisateurs, qui prennent parfois des habitudes, qu'ils perdent ensuite difficilement.

9 AVOIR CONFIANCE EN SON TRAVAIL

Car même si vous ne disposez que d'un monovoie sur le RTC, ne désespérez pas. Les micro-serveurs sur le réseau commuté intéressent de plus en plus de Minitelistes, alléchés par les tarifs téléphoniques (1 taxe toutes les 6 minutes dans l'agglomération, et tarifs dégressifs suivant les heures) et par la fraîcheur et l'originalité des petits serveurs. Mais aussi, par le fait qu'ils visent un public précis, où mettent en contact des gens d'une même région, d'une même ville...

10 LIRE THEORIC

C'est encore le meilleur moyen d'être informé des dernières nouveautés sur TELESTRAT, de faire connaître votre serveur, ou de l'améliorer grâce à des programmes utilitaires de qualité. (NDLR : merci pour ce dernier point...).

FORTH

LEXICOR

Michel ZUPAN

Dans bien des jeux de lettres, le principe ludique de base consiste a essayer de former des mots à partir d'une suite de lettres. Sans avoir une culture encyclopédique, LEXICOR se veut un bon partenaire : avec la rapidité du FORTH il sait composer des anagrammes intelligents !

Il n'est bien sûr pas question de faire jouer LEXICOR tout seul au SCRABBLE ou au DIAMINO : il faudrait lui ajouter un imposant dictionnaire sans compter l'apprentissage des règles et stratégies du jeu mais les quelques algorithmes qui le composent en font déjà un petit souffleur de solutions pour ce type de jeux.

Imaginons une suite désordonnée de dix lettres : il y a exactement 3 628 800 (factorielle 10) anagrammes de ces 10 lettres ! Même en moulinant en Forth, nous n'arriverons jamais à les explorer tous en un temps raisonnable. Nous devons donc nécessairement passer par une fonction aléatoire pour générer une suite d'anagrammes différents des 10 lettres.
Cette première fonction doit être aussi rapide que possible : nous choisirons celle qui consiste à permuter à chaque étape deux lettres prises au hasard malgré une perte de temps de 1/10 ème (ou plus si certaines lettres se répètent) pour le risque de permuter une lettre avec elle-même dans un mot de 10 lettres.
Nous disposons maintenant d'un générateur d'anagrammes du genre presse-purée : rapide mais bête !

En effet, quand on vous donne la suite des lettres composant **ORDINATEUR**, il vous parait évident que **TRRDIAOEUN** a peu de chances d'être un mot de la langue française. Vous vous êtes génialement dit "la séquence **TRR** est débile..." : c'est exactement ce que nous devons faire faire à LEXICOR.
Nous allons passer tous nos anagrammes aléatoires au crible pour ne garder que ceux qui seront jugés "harmonieux" c'est-à-dire répondant à quelques convenances phonétiques de notre langue.
La fonction **HARMONIE** appliquée à un mot délivre un booléen vrai ou faux selon que le mot est jugé harmonieux ou non : c'est le point sensible du programme et le plus délicat à concevoir. En l'absence de toute compétence linguistique, je suis très loin de vous garantir que l'algorithme de LEXICOR soit le bon compromis entre rapidité et puissance de sélection. Ceux qui travaillent en F83 peuvent d'ailleurs vectoriser **HARMONIE** et tester plusieurs fonctions discriminantes de leur cru.
Pour limiter les cascades de tests du genre voyelle-consonne, il est plus rapide d'utiliser une table de correspondance. Nous irons même jusqu'à créer un tableau à deux dimensions permettant de typer les

2

```
SCRN# 2
\ Conception d'une table

     0 VARIABLE TABLE 674 ALLOT   \ TABLE 26*26 de 676 octets
\ F83 : CREATE TABLE 676 ALLOT

: ELEMENT ( ascii-1 ascii-2 --- adr ) \ donne l'adresse d'un
          ASCII A - SWAP ASCII A -     \ élément de la TABLE
          26 * + TABLE + ;

: RANG ( --- ) \ sert seulement à remplir TABLE
       [COMPILE] ASCII
       26 0 DO BL WORD HERE  ( F83: supprimer HERE )
            NUMBER DROP OVER I ASCII A + ELEMENT C!
            LOOP DROP ;
-->

```

1

```
SCRN# 1
\ LEXICOR : composeur d'anagrammes

FORTH DEFINITIONS DECIMAL

: RDM ( n --- m ) \ nombre aléatoire entre 0 et n-1
       772 ( #304 timer du VIA sur tout ORIC )
       C@ SWAP MOD ;

: EXCHANGE ( adr1 adr2 --- ) \ permute contenus de 2 mémoires
           DUP C@ SWAP >R SWAP DUP C@ R> C! C! ;

: MELANGE ( adr long --- )    \ permute 2 caractères pris
           2DUP RDM +         \ au hasard dans une chaîne
           ROT ROT RDM +
           EXCHANGE ;
-->
```

```
SCRN# 3
\ Remplissage de la table des correspondances
\         A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
RANG A 0 5 5 5 1 5 5 5 4 5 5 5 4 4 1 5 5 5 5 5 4 5 5 5 4 5
RANG B 5 0 0 0 5 0 0 0 5 0 0 2 0 0 5 0 0 2 3 0 5 0 0 0 5 0
RANG C 5 0 3 0 5 0 0 2 5 0 3 2 3 3 5 3 0 2 3 3 5 0 0 0 5 0
RANG D 5 0 0 3 5 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 2 0 0 5 0 0 0 5 0
RANG E 1 5 5 5 0 5 5 5 4 5 5 5 4 4 1 5 5 5 5 5 4 5 5 5 4 5
RANG F 5 0 0 0 5 3 0 0 5 0 0 2 0 0 5 0 0 2 0 3 5 0 0 0 5 0
RANG G 5 0 0 0 5 0 0 2 5 0 0 2 0 2 5 0 0 2 0 0 5 0 0 0 5 0
RANG H 5 0 0 0 5 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 5 0
RANG I 1 5 5 5 1 5 5 5 0 5 5 5 4 4 1 5 5 5 5 5 1 5 5 5 0 5
RANG J 5 0 0 0 5 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 5 0
RANG K 5 0 0 0 5 0 0 0 5 0 0 2 0 0 5 0 0 2 0 0 5 0 0 0 5 0
RANG L 5 3 3 3 5 3 3 0 5 3 3 3 3 3 5 3 3 3 3 3 5 3 3 0 5 0
RANG M 5 3 0 0 5 0 0 0 5 0 0 0 3 3 5 3 0 0 3 3 5 0 0 0 5 0
-->
```

bre de types et en ajoutant des règles au crible, nous améliorerons la qualité de l'algorithme : je vous laisse le soin d'y réfléchir.

Le programme FORTH présenté est maintenant très simple : il contient à la fois les explications et les adaptations selon **ORIC-1, ATMOS, TELESTRAT, FIG ou F83**. Pour les vieux FIG, les mots qui peuvent vous manquer, comme **ASCII,** ont été définis dans le numéro 24 de THEORIC.

L'utilisateur de LEXICOR n'a plus

676 doublets possibles de deux lettres. Pour simplifier, nous n'utiliserons que six types de doublets :

– type 0 :
doublet interdit. Exemple B-K

– type 1 :
deux voyelles. Exemple I-A

– type 2 :
consonnes liées. Exemple B-R

– type 3 :
consonnes juxtaposées. Exemple R-T

– type 4 :
diphtongue. Exemple A-N

```
SCRN# 4
\ Remplissage de la table (fin)
\         A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
RANG N 5 3 3 3 5 3 3 0 5 3 3 3 0 3 5 0 3 3 3 3 5 3 3 0 5 3
RANG O 1 5 5 5 1 5 5 5 4 5 5 5 4 4 0 5 5 5 5 5 4 5 5 5 4 5
RANG P 5 0 0 0 5 0 3 2 5 0 0 2 0 3 5 3 0 2 3 3 5 0 0 0 5 0
RANG Q 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 3 0 0 0 0 0
RANG R 5 3 3 3 5 3 3 2 5 3 3 3 3 3 5 3 3 3 3 3 5 3 3 3 5 3
RANG S 5 3 3 3 5 0 0 2 5 0 3 0 3 3 5 3 3 3 3 2 5 3 3 0 5 0
RANG T 5 0 0 0 5 0 0 2 5 0 0 3 3 0 5 0 0 2 3 3 5 0 0 0 5 0
RANG U 1 5 5 5 1 5 5 5 4 5 5 5 5 5 1 5 5 5 5 5 0 5 5 5 4 5
RANG V 5 0 0 0 5 0 0 0 5 0 0 2 0 0 5 0 0 2 0 0 5 0 0 0 5 0
RANG W 5 0 0 0 5 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 5 0
RANG X 5 0 3 0 5 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 3 0 0 0 3 5 0 0 0 5 0
RANG Y 1 5 5 5 1 5 5 0 0 0 5 5 5 5 1 5 5 5 5 5 1 5 5 5 0 5
RANG Z 5 0 0 0 5 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 0 0 5 0 0 0 5 0
FORGET RANG -->
```

```
SCRN# 5
\ Fonction 'HARMONIE' d'un anagramme
: HARMONIE ( adr long --- flag )
          0 SWAP 1- 0 DO
          OVER I + DUP C@ SWAP 1+ C@ ELEMENT C@
          -DUP ( ou ?DUP ) 0=
          IF DROP 0 LEAVE \ type interdit : on abandonne le mot
          ELSE 2DUP = OVER 4 < AND
               IF 2DROP 0 LEAVE    \ deux types identiques
               ELSE SWAP OVER 3 = SWAP
                    DUP 0= SWAP 2 = OR AND \ cas du type 3
                    IF DROP 0 LEAVE
          THEN THEN THEN
          LOOP SWAP DROP DUP
          0= SWAP 2 = OR 0= ; \ cas du type 2 en fin de mot
-->
```

qu'à frapper **ANA** suivi d'une suite de lettres majuscules : le programme débite jusqu'à plus soif tous les "mots" qui lui paraissent faire l'affaire...

C'est ainsi que vous aurez la surprise d'apprendre que le **TELESTRAT** se prend pour une **STARLETTE** (fallait le trouver !) et qu'un **ORDINATEUR** n'est souvent qu'un **ERURADOTIN** cherchant à vous **ETOURNADIR** de sa fausse **ANDROTURIE** !

Tous à vos dictionnaires !

– type 5 :
mixte. Exemple T-A ou A-T.

Si maintenant nous analysons les N-1 doublets d'un anagramme de N lettres, nous appliquerons pour règle d'éliminer ceux contenant les types :

0, -3, 1-1, 2-2, 2-3, 3-3, 2-

C'est-à-dire contenant un type 0, débutant par un type 3, possédant deux mêmes types à la suite incompatibles ou finissant par un type 2.

Il est certain qu'en modifiant le nom-

```
SCRN# 6
\ ANA <MOT> : affiche une série d'anagrammes "harmonieux"

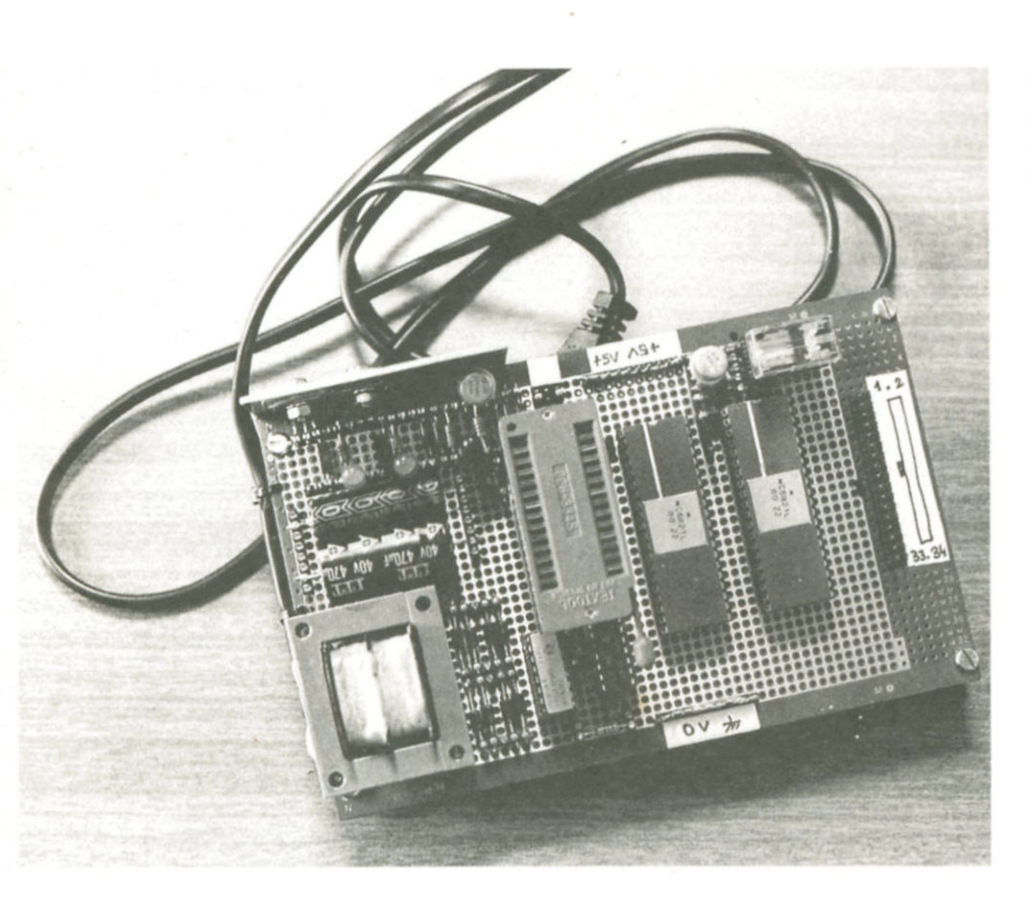
: ANA BL WORD                  \ prend le mot qui suit ANA
      HERE COUNT               \ F83: supprimer HERE
      BEGIN                    \ répéter :
        2DUP MELANGE           \ mélanger deux lettres
        2DUP HARMONIE          \ est-ce un mot harmonieux ?
        IF CR 2DUP TYPE        \ oui : l'afficher
          THEN                 \ non : passer au suivant
        ?TERMINAL              \ F83 : ?STOP , TELEFORTH: ?TERMSTOP
      UNTIL                    \ jusqu'à ordre d'arrêt au clavier
      2DROP ;

;S
```

PROGRAMMATEUR D'EPROM

Francis BOURDON

Beaucoup de passionnés d'électronique ou de micro-informatique ont besoin de programmer des EPROM (mémoires programmables et effaçables), afin d'y implanter leurs logiciels. Un programmateur d'EPROM coûte très cher, aussi y a-t-il intérêt à utiliser les ressources d'un micro-ordinateur.



Pour programmer une EPROM, il faut envoyer les données correspondantes, prélevées dans la mémoire de l'ordinateur gérant le programmateur. Ceci doit être effectué en respectant rigoureusement certains paramètres, faute de quoi l'EPROM serait mal programmée, voire détruite.

Le programmateur que nous proposons ici assure l'interface entre l'ORIC et l'EPROM. Le programme à transférer dans l'EPROM sera contenu dans la mémoire de l'ORIC. Un logiciel effectue le transfert des données et la gestion des différents signaux.

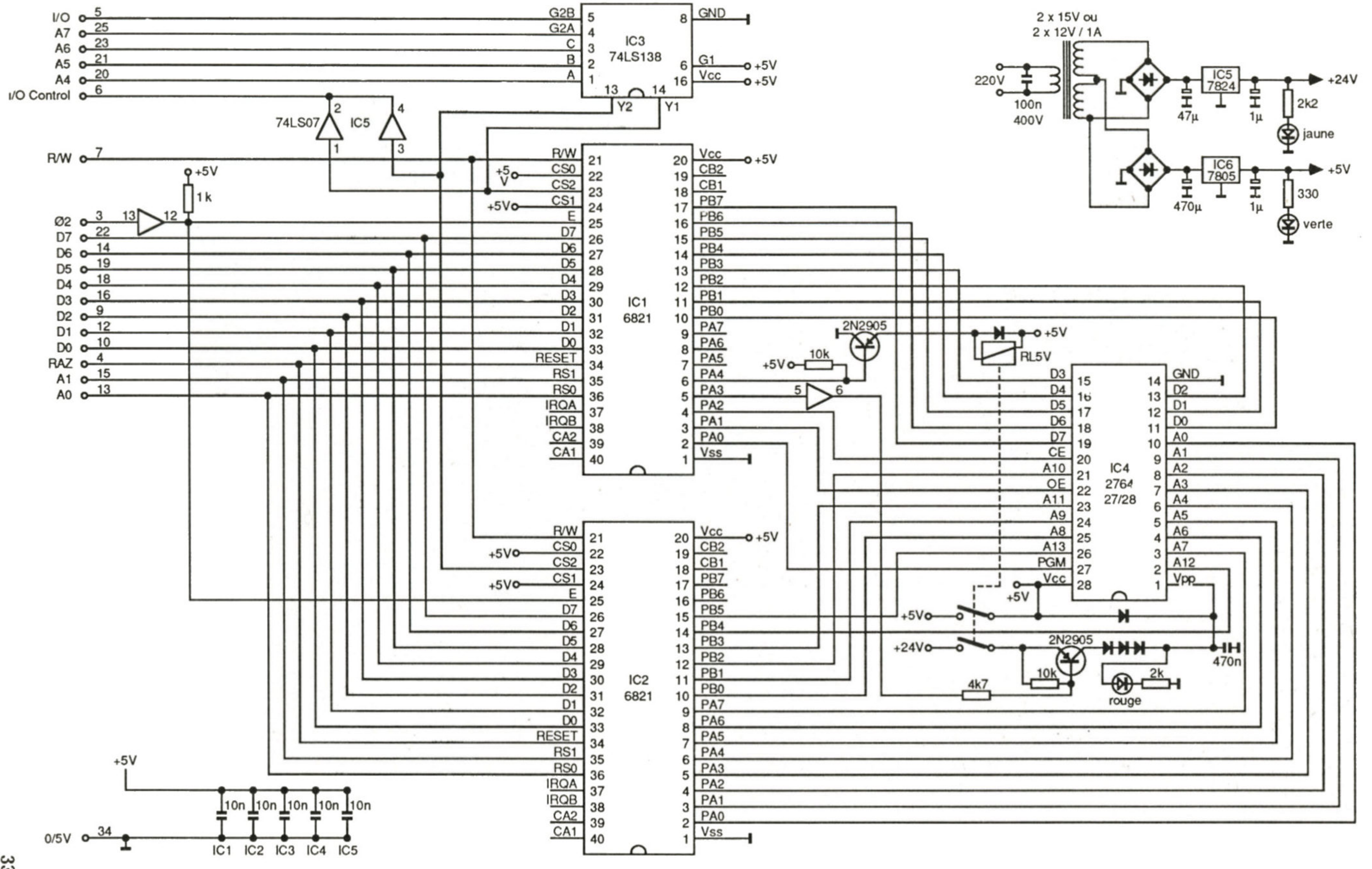
Ce logiciel a été développé pour JASMIN, avec lequel le programmateur est entièrement compatible. Ceux qui ne possèdent pas le lecteur de disquettes devront modifier le programme en conséquence. De par sa structure modulaire, cette tâche devrait s'avérer facilement réalisable.

Après le BOOT, le système proposera un menu que l'utilisateur devra suivre. Il est impératif de ne pas tenter l'insertion ou l'extraction d'une EPROM sans avoir appelé l'option correspondante du menu.

Le programmateur est autonome au point de vue alimentation, celle-ci lui étant directement fournie par le secteur. A la mise sous tension, une diode verte signale la présence du + 5 V. Une diode jaune s'allume lors de l'application du 21,5 V de programmation, une rouge témoigne de la présence de Vpp sur l'EPROM.

La photographie illustrant cet article donnera au lecteur une idée de la réalisation de l'auteur. Le câblage est en wrapping, technique parfaitement adaptée à la réalisation de maquette. Il n'existe pas de circuit imprimé.

Les logiciels d'utilisation du programmateur d'EPROM seront publiés dans notre prochain numéro. Bonne réalisation !



I/O
A7
A6
A5
A4
I/O Control
R/W
Ø2
D7
D6
D5
D4
D3
D2
D1
D0
RAZ
A1
A0
0/5V
+5V
1 k
74LS07
IC5
IC3
74LS138
G2B
G2A
GND
G1
Vcc
Y1
Y2
IC1
6821
IC2
6821
CS0
CS2
CS1
RESET
RS1
RS0
IRQA
IRQB
CA2
CA1
CB2
CB1
Vss
2N2905
10k
RL5V
IC4
2764
27/28
CE
OE
PGM
Vpp
+24V
4k7
470n
2k
rouge
2 x 15V ou
2 x 12V / 1A
220V
100n
400V
IC5
7824
IC6
7805
47µ
470µ
1µ
2k2
jaune
330
verte
10n

PUB !

Francisco BUA NOVO

Les journaux lumineux, vous connaissez ? Oui, bien sûr ! Ce petit programme permet d'écrire des textes et de les faire défiler sur l'écran en caractères géants. Le tout animé par une routine en langage machine. Les messages créés peuvent être sauvegardés sur cassette et réutilisés par la suite. A taper impérativement pour animer une vitrine ou simplement, pour épater les copains !

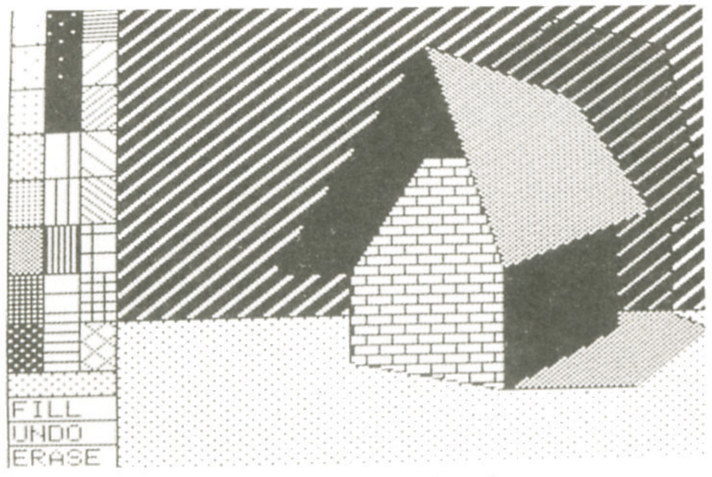


```
1 REM +++++++++++++++++++++++
2 REM +++++++ P U B ++++++++
3 REM ++++++ cree par+++++++++
4 REM ++ BUA NOVO  Frcisco ++
5 REM ++ Le 15 Octobre  86 ++
6 REM +++++++++++++++++++++++
9 HIMEM#1F50:GOSUB70
10 CLS:PAPER0:INK1:POKE16383,96 :GOTO35
11 B=#4000 :CLS
12 PRINT :PRINT:PRINT"Entrez le message,si vous entendez un"
13 PRINT:PRINT"PING appuyez sur RETURN et attendez.":PRINT:PRINT
14 INPUT "MESSAGE:";A$
15 FOR M=1TOLEN(A$)
17 C=ASC(MID$(A$,M,1))
19 POKEB,C:DOKEB+1,8224:POKEB+3,00:B=B+1
21 NEXT
23 PRINT:INPUT"Le message est-il fini      (OUI/NON)";A$
25 IFA$="OUI"THEN35
27 IFA$="NON"THENINPUT"Suite message :";A$:GOTO15
29 POKE#BB80,00:DOKE#1FFE,#4000
31 CLS
32 POKE618,10: CALL#1F56
35 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"    1 - Nouveau Message "
37 PRINT:PRINT"    2 - Sauvegarde message sur K7
39 PRINT:PRINT"    3 - Lecture message sauvegarde"
41 PRINT:PRINT"    4 - Affichage ECRAN  ":PRINT:PRINT:PRINT
50 PRINT:PRINT:PRINT"   VOTRE CHOIX ";:GETT$:INPUTN
52 IFN<1ORN>4THEN50
55 ON N GOTO11,57,63,29
56 GOTO35
57 INPUT "Voulez vous donner un nom a l'enregistrement";D$
58 IFD$="NON"ORD$="non"THEN D$=""
59 IFD$="OUI"ORD$="oui"THENINPUT"DONNEZ LE NOM";D$
60 PRINT:PRINT:PRINT"  Mettez le magneto en marche (PLAY) "
61 PRINT:PRINT"      APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":GETT$:CSAVED$,A#3FFF,EB+3,AUTO
62 GOTO35
63 INPUT "Tapez le nom du message a lire ou la  lettre (S) puis 'RETURN'";D$
64 IF D$="S"THEND$=""
66 CLOAD D$
67 GOTO35
70 FORA=#1F56 TO#2098
73 READB$:B=VAL("#"+B$):POKEA,B
75 NEXT:RETURN
77 DATAEA,A0,FF,C8,B9,66,1F,99,80,BB,D0,F7,4C,F7,1F,EA,06,43,72,65,65,20,70,61
79 DATA72,20,42,55,41,20,4E,4F,56,4F,20,46,72,2E,05,53,54,4F,50,20,3D,3E,20,03
81 DATA45,53,43,20,00,00,A0,00,8C,FC,1F,A0,40,8C,FF,1F,60,EA,EA,AD,DF,02,C9,9B
83 DATAD0,57,20,8C,1F,60,20,8C,1F,4C,F7,1F,EA,EA,EA,EA,A2,00,B5,04,20,BB,1F,E8
85 DATAE0,08,D0,F6,60,2A,95,04,B0,06,A9,20,9D,98,20,60,A9,2A,9D,98,20,60,EA,EA
87 DATAA0,03,A2,00,A9,BB,85,01,A9,A8,85,00,B1,00,88,91,00,A5,00,69,28,85,00,A5
89 DATA01,69,00,85,01,E8,C8,E0,1C,D0,E9,C8,C0,28,D0,DA,60,A9,00,85,01,A0,00,B9
91 DATA00,40,85,00,85,0D,C0,FF,D0,03.EE,FF,1F,C9,00,D0,0B,4C,A4,1F,EA,EA,EA,EA
93 DATAEA,EA,EA,EA,A0,00,C8,A5,00,69,07,85,00,A5,01,69,00,85,01,C4,0D,D0,EF,A9
95 DATAB4,A2,00,86,02,85,03,A5,02,65,00,85,02,A5,03,69,00,65,01,8D,4F,20,A5,02
97 DATAE9,01,8D,4E,20,A2,00,BD,00,B5,95,04,E8,E0,08,D0,F6,EA,A0,07,98,48,20,AD
99 DATA1F,A9,BD,8D,72,20,A9,0E,69,28,8D,71,20,A2,00,BD,98,20,8D,77,BE,AD,71,20
101 DATA69,28,8D,71,20,AD,72,20,69,00,8D,72,20,E8,E0,08,D0,E5,20,CE,1F,68,A8,88
103 DATAC0,00,D0,C8,EE,FC,1F,4C,98,1F,20,55,55
```
●

!TRAME

2ème PARTIE

Jean-Marc RIVES



Ce qu'il est possible de faire

ATTENTION !
Programme listé avec dispositif "anti-erreurs". Ne pas taper le nombre entre parenthèses situé derrière le numéro de ligne. Voir explications dans article "VERILIST"

• Après avoir créé la routine "TRAME" (voir le précédent numéro de THEORIC), il reste à l'utilisateur à définir les profils binaires des trames qu'il désire employer par la suite. Ceci sera fonction de ses besoins... Néanmoins, pour simplifier la tâche à la plupart des lecteurs n'ayant pas de besoins trop spécifiques, l'auteur propose un petit programme générant une cinquantaine de motifs, tels que ceux qui existent sur Mac Intosh. Amusez-vous bien !

Le programme génère et implante 50 motifs de trames "prêts à l'emploi". Ces motifs sont chargés à partir de l'adresse # 9C00 (zone réservée au "deuxième clavier"). Ces motifs sont constitués de 8 octets chacun. Les trames ainsi constituées devront être sauvegardées, sous leur forme binaire, par un CSAVE "MOTIFS", A # 9C00, E # 9D90. Attention, si la sauvegarde est faite pendant que l'ORIC est en mode HIRES, les trames devront être rechargées dans ce même mode. Il en va de même en mode TEXT...

Exemple d'application de l'instruction ! TRAME, s'il en est besoin, un mini "DAO", utilisable après avoir chargé la routine de remplissage et les motifs de trame. Ecrit en BASIC, toutes les commandes se font avec les touches de direction, pour déplacer le curseur. La barre d'espace servira à valider les options, au moyen d'un appui bref. Elle commandera également la bascule "FILL-DRAW", en positionnant le curseur sur la case correspondante. La trame sélectionnée apparaîtra au-dessus de la case "FILL-DRAW". En "cliquant" sur cette case, toujours au moyen de la barre d'espace, on provoquera le passage d'un jeu de trame à l'autre (2 fois 24 trames). La sélection d'une trame s'effectue, bien entendu, en amenant le curseur sur la case du motif choisi et en validant au moyen de la barre espace.
Enfin les touches 1, 2, 3 et 4 servent à choisir une vitesse de déplacement du curseur parmi 4.
ATTENTION, ce "mini-DAO" n'a pas d'autre prétention que de servir à démontrer quelques possibilités de l'emploi des trames.

Listing 1

```
1 (179) REM===============================
2 (179) REM===============================
3 (116) REM===50 TRAMES PRETES A L'EMPLOI=
4 (179) REM===============================
5 (179) REM===============================
10 (155) CLS
20 (2)   PRINT:PRINT:PRINT"CE PETIT PROGRAMME FOU
RNI 50 TRAMES"
23 (233) PRINT"PRETES A L'EMPLOI
25 (63)  PRINT:PRINT"IL LES IMPLANTE A PARTIR DE
L'ADRESSE"
27 (150) PRINT"#9C00 (il est alors en mode HIRES)
```

```
"
 30 (137) PRINT:PRINT"UNE FOIS LES TRAMES IMPLANTE
ES"
 33 (73)  PRINT"SAUVEZ-LES EN FAISANT:"
 35 (224) PRINT:PRINT"       CSAVE 'NOM',A#9C00,E#9
D90
 37 (165) PRINT:PRINT"ET UTILISEZ-LES DANS LE MINI
.DAO.BASIC"
 40 (47)  PRINT:PRINT"APPUYEZ UNE TOUCHE":GETA$
 50 (111) AD=#9C00:HIRES:PRINT"IMPLANTATION DES TR
AMES"
 55 (254) FORJ=1TO50
 60 (246) FORI=0TO7
 65 (151) READDT:POKEAD+I,DT
 70 (75)  NEXT:AD=AD+8
 75 (169) NEXT:PING:PRINT"RESTEZ EN MODE HIRES POU
R LES SAUVER";:END
 100 (217) REM------GRISES
 105 (238) DATA0,0,0,8,0,0,0,0
 110 (224) DATA0,0,0,8,0,0,0,128
 115 (232) DATA0,0,0,136,0,0,0,136
 120 (7)   DATA0,34,0,136,0,34,0,136
 125 (250) DATA0,170,0,170,0,170,0,170
 130 (76)  DATA85,170,85,170,85,170,85,170
 135 (164) DATA255,85,255,85,255,85,255,85
 140 (218) DATA255,221,255,119,255,221,255,119
 145 (91)  DATA255,255,255,247,255,255,255,127
 150 (91)  DATA255,255,255,247,255,255,255,255
 155 (94)  DATA255,255,255,255,255,255,255,255
 160 (92)  REM--------RAYURES ET QUADRILLAGES
 165 (30)  DATA1,1,1,1,1,1,1,1
 170 (98)  DATA17,17,17,17,17,17,17,17
 175 (94)  DATA170,170,170,170,170,170,170,170
 180 (117) DATA255,0,0,0,0,0,0,0
 185 (160) DATA255,0,0,0,255,0,0,0
 190 (138) DATA255,0,255,0,255,0,255,0
 195 (10)  DATA1,2,4,8,16,32,64,128
 200 (239) DATA17,34,68,136,17,34,68,136
 205 (146) DATA128,64,32,16,8,4,2,1
 210 (119) DATA136,68,34,17,136,68,34,17
 215 (236) DATA255,1,1,1,1,1,1,1
 220 (211) DATA255,17,17,17,255,17,17,17
 225 (127) DATA128,65,34,20,8,20,34,65
 230 (61)  DATA136,85,34,85,136,85,34,85
 235 (115) DATA96,192,129,3,6,12.24,48
 240 (163) DATA48,24,12,6,3,129,192,96
 245 (168) DATA159,63,126,252,249,243,231,207
 250 (2)   DATA207,231,243,249,252,126,63,159
 255 (198) REM----------FANTAISIE
 260 (237) DATA255,85,170,85,170,85,170,85
 265 (195) DATA15,15,15,15,240,240,240,240
 270 (164) DATA255,127,62,28,8,28,62,127
 275 (59)  DATA248,116,34,71,143,23,34,113
 280 (166) DATA136,84,34,69,136,20,34,65
 285 (198) DATA255,64,64,64,255,4,4,4
 290 (54)  DATA255,64,255,4,255,64,255,4
 295 (55)  DATA1,130,68,40,16,32,64,128
 300 (231) DATA68,136,17,170,68,136,17,170
 305 (125) DATA132,132,132,135,132,132,132,252
 310 (153) DATA128,64,34,4,8,4,34,64
 315 (137) DATA1,2,32,16,8,4,64,128
 320 (216) DATA111,182,176,240,246,107,11,15
 325 (115) DATA3,51,51,48,6,102,102,96
 330 (239) DATA6,198,192,24,153,129,48,48
 335 (199) DATA14,251,241,251,14,238,174,238
 340 (166) DATA11,11,11,251,0,251,251,11
 345 (82)  REM----------TUILES ET DERIVES
 350 (43)  DATA56,68,130,3,14,16,32,32
 355 (10)  DATA8,112,136,5,2,2,4,4
 360 (64)  DATA57,85,147.17,57,85,147,17
 365 (125) DATA128,128,65,62,8,8,20,227
```

Listing 2

```
 1 (114) REM====EXEMPLE D'UTILISATION======
 2 (246) REM===DE L'INSTRUCTION !TRAME=====
 3 (58)  REM=======MINI.DAO.BASIC==========
 4 (4)   REM====Auteur RIVES Jean-Marc=====
 5 (179) REM===============================
 6 (179) REM===============================
 7 (203) HIMEM(#2FFF)
 8 (145) TEXT:PAPER0:INK7:CLS:GOSUB3055
 10 (53)  AF(1)=570:AF(2)=570:EF(1)=600:EF(2)=600:
AF(3)=560:EF(3)=590
 15 (76)  AC(1)=705:AC(2)=755:AC(3)=920
 20 (7)   A$(2)="DRAW":T2$="FILL"
 25 (149) A$(3)="UNDO":A$(4)="ERASE"
 50 (147) DIMV1(3),V2(3)
 55 (62)  FORI=1TO3:READV1(I),V2(I):NEXT
 60 (18)  DATA12,20,24,10,6,6
 65 (106) REM----------------
```



```
70 (136) X=120:AX=X
75 (43)  Y=100:AY=Y
77 (213) XM=12
80 (106) REM----------------
83 (52)  GOSUB2010:GOSUB2085:GOSUB3005
85 (102) Z=3:AZ=3:VT=1:D=-1:GOTO500
100 (141) REM===============CLAVIER==
105 (174) REM========================
110 (174) REM========================
115 (179) V1=V1(Z):V2=V2(Z)
120 (84)  A=PEEK(#208):ON-(A=#38)GOTO120
125 (38)  ONVTGOSUB175
130 (108) DX=ABS(A=#BCANDX+V1<240)
135 (47)  DX=DX+(A=#ACANDX-V1>XM)
140 (204) DY=ABS(A=#B4ANDY+V2<200)
145 (250) DY=DY+(A=#9CANDY-V2>-1)
150 (115) BR=(A=#84)
153 (111) ON-((DX+DY+BR)=0)GOTO120
155 (115) V1(Z)=V1:V2(Z)=V2
160 (163) RETURN
165 (10)  REM--------------VITESSE---
170 (174) REM------------------------
175 (41)  IFA=#A8THENV1=1:V2=1
180 (212) IFA=#B2THENV1=6:V2=6
185 (125) IFA=#B8THENV1=12:V2=12
190 (109) IFA=#9ATHENV1=24:V2=24
195 (163) RETURN
200 (53)  REM--------------TRANSFORM-
205 (174) REM------------------------
210 (47)  AX=X:AY=Y
215 (233) X=X+DX*V1(Z)
220 (1)   Y=Y+DY*V2(Z)
225 (163) RETURN
300 (182) REM==========NOUVELLE ZONE==
305 (177) REM=========================
310 (177) REM=========================
315 (177) X=-27*(Z=2)-49*(Z=3)-39*(Z=1ANDAZ=3)-27
*(Z=1ANDAZ=2)
320 (213) Y=(INT(Y/20)*20+6)*-(Z=1)-(INT(Y/10)*10
+1)*(Z=2)-Y*(Z=3)
322 (34)  REMY=Y-(Y*(Y=3))
325 (59)  VT=-(Z=3)
330 (156) RETURN
400 (181) REM===========BARRE ESPACE?==
405 (170) REM=========================
410 (170) REM=========================
413 (114) GOSUB115:GOSUB210
415 (255) IFBRTHENGOSUBAC(Z)
450 (240) REM===========AIGUILLAGE=====
455 (170) REM=========================
460 (170) REM=========================
465 (143) AZ=Z
470 (131) Z=-((X<=48)AND(Y<=160))
475 (237) Z=Z+((X<=48)AND(Y>160))*-2
480 (76)  Z=Z+(X>48)*-3
490 (91)  ON-(Z<>AZ)GOSUB315
495 (90)  GOSUB EF(AZ)
500 (6)   GOSUBAF(Z)
510 (179) GOTO413
550 (173) REM=========================
555 (173) REM=========================
560 (168) CURSETX,Y,2:RETURN
565 (173) REM==============
570 (206) CURSETX,Y,3
575 (232) CHAR 126,0,2
580 (157) RETURN
585 (23)  REM-----------
590 (31)  CURSETAX,AY,2:RETURN
595 (23)  REM-----------
600 (183) CURSETAX,AY,3
610 (133) CHAR126,0,2:RETURN
700 (205) REM=========AC(1)===============
705 (72)  NT=INT((X-12)/12)*8+INT(Y/20)-24*(TA>24
710 (14)  MY=Y:Y=161
715 (158) GOSUB2165
720 (164) !TRAME13,162,NT,#9C00
725 (55)  Y=MY:CURSETX,Y,3
730 (157) RETURN
750 (200) REM=========AC(2)===============
755 (127) ET=INT((Y-150)/10)
760 (210) ONETGOSUB770,780,820,860:RETURN
765 (1)   REM------NOUVELLES TRAMES-------
770 (158) GOSUB2010
775 (18)  CURSETX,Y,3:RETURN
780 (84)  REM------DRAW/FILL--------------
785 (157) GOSUB2165
790 (105) T1$=A$(2):A$(2)=T2$:T2$=T1$
795 (152) F=D:D=NOTD
800 (155) GOSUB2130
805 (160) GOSUB885
810 (244) GOSUBAF(2)
815 (18)  CURSETX,Y,3:RETURN
820 (113) REM------UNDO-------------------
825 (174) DOKEDE,ME
830 (188) DOKEAR,EC
835 (157) DOKELO,8000
840 (169) CALLMV
845 (6)   IFMT<>TATHENTA=TA-24:GOSUB2010
850 (62)  ON-(M1<>NT)GOSUB710
855 (79)  GOSUBAF(2):RETURN
860 (74)  REM------ERASE------------------
865 (170) CURSET48,0,3:FILL200,32,64
870 (205) CURSET48,0,1:DRAW0,199,1
875 (158) RETURN
880 (121) REM------ECRAN->MEMOIRE---------
885 (164) DOKEDE,EC
890 (182) DOKEAR,ME
895 (157) DOKELO,8000
900 (169) CALLMV
905 (53)  MT=TA:M1=NT
910 (158) RETURN
915 (170) REM======AC(3)=================
920 (72)  IFFTHEN1055
930 (143) REM------DRAW-------------------
931 (225) REM-----------------------------
935 (102) XM=48:OX=X:OY=Y
940 (51)  CX=0:CY=0
945 (252) GOSUB115:GOSUB210
```

```
950 (81)  ST=965:GOSUB1000
955 (200) CURSETOX,OY,FC
960 (105) DRAWCX,CY,FD:GOTOST
965 (94)  CX=CX+V1(3)*DX
970 (102) CY=CY+V2(3)*DY
975 (154) GOSUB1000
980 (122) ST=945:GOTO955
985 (14)  FC=-2*(FC=1)-3*(FC=3)
990 (218) CURMOV0,0,FC:XM=12
995 (158) RETURN
1000 (252) NL=((CX=0)AND(CY=0))
1005 (72)  ON-BRGOTO1030
1010 (244) FC=3
1015 (220) FD=-3*NL
1020 (170) FD=FD-2*(FD<>3)
1025 (159) RETURN
1030 (115) ST=985:ON-NLGOTO1040
1035 (97)  FC=1:FD=1:RETURN
1040 (97)  FC=3:FD=3:RETURN
1045 (65)  REM--------FILL-----------------
1050 (42)  REM-----------------------------
1055 (151) CURSETX,Y,2
1060 (33)  !TRAMEX,Y,NT,#9C00
1065 (54)  CURSETX,Y,2:RETURN
2000 (54)  REM========CADRE 1==============
2005 (181) REM=============================
2010 (102) CURSET12,0,1:FILL160,6,64
2015 (39)  FORI=12TO48STEP12
2020 (101) CURSETI,0,1:DRAW0,160,1
2025 (158) NEXT
2030 (42)  FORI=0TO160STEP20
2035 (214) CURSET12,I,1:DRAW36,0,1
2040 (158) NEXT
2045 (89)  IFTA=48THENTA=0
2050 (74)  FORI=18TO44STEP12
2055 (42)  FORJ=10TO155STEP20
2060 (94)  !TRAMEI,J,TA,#9C00
2065 (21)  TA=TA+1
2070 (27)  NEXTJ,I:RETURN
2075 (58)  REM========CADRE 2==============
2080 (190) REM=============================
2085 (191) CURSET12,160,1:DRAW0,39,1
2090 (208) CURSET48,160,1:DRAW0,39,1
2095 (54)  FORJ=160TO190STEP10
2100 (224) CURSET12,J,1:DRAW36,0,1
2105 (159) NEXT
2110 (151) FORET=2TO4
2115 (178) GOSUB2130
2120 (60)  NEXT:RETURN
2125 (159) REM--------AFFICHE NOMS---------
2130 (39)  L=LEN(A$(ET))
2135 (200) CURSET14,152+ET*10,3
2140 (182) FORI=1TOL
2145 (245) CHARASC(MID$(A$(ET),I,1)),0,1
2150 (248) CURMOV6,0,3
2155 (60)  NEXT:RETURN
2160 (1)   REM--------VIDE UNE CASE--------
2165 (174) CURSET12,Y,2:FILL9,6,64
2170 (94)  CURSET12,Y,1:DRAW0,8,1
2175 (155) RETURN
3000 (125) REM========ORIC1/ATMOS?=========
3005 (4)   EC=#A000
3010 (40)  ME=#3000
3015 (73)  O1=DEEK(#FFFE)=#228
3020 (118) AT=NOTO1
3025 (234) DE=#200*-O1+#0C*-AT
3030 (212) AR=#202*-O1+#0E*-AT
3035 (0)   LO=#204*-O1+#10*-AT
3040 (124) MV=#EC0C*-O1+#EDC4*-AT
3045 (150) RETURN
3050 (21)  REM========INIT=================
3055 (118) ON-(DEEK(#2F5)=#9728)GOTO3080
3060 (147) PRINT:PRINT:PRINT"LA ROUTINE DE TRAME
N'EST PAS CHARGEE"
3065 (203) PRINT"OU N'EST PAS INITIALISEE."
3070 (145) PRINT:PRINT"CHARGEZ LA OU INITIALISEZ
LA(DOKE#2F5,#9728)."
3075 (61)  PRINT"PUIS REFAITE RUN":END
3080 (177) HIRES
3085 (83)  PAPER7:INK0
3090 (150) GOSUB4000
3095 (143) PRINT:PRINT"          ===MINI.DAO.BASI
C==="
3100 (58)  FORI=0TO7
3105 (183) POKE#9800+126*8+I,63
3110 (163) NEXT
3115 (151) RETURN
4000 (229) P=PEEK(#26A)AND#FEOR#08
4005 (71)  POKE#26A,P:RETURN
```



PROGRAMMEZ

ET CONTROLEZ LA ROTATION D'UN MOTEUR AVEC VOTRE ORDINATEUR (ATMOS OU ORIC 1)

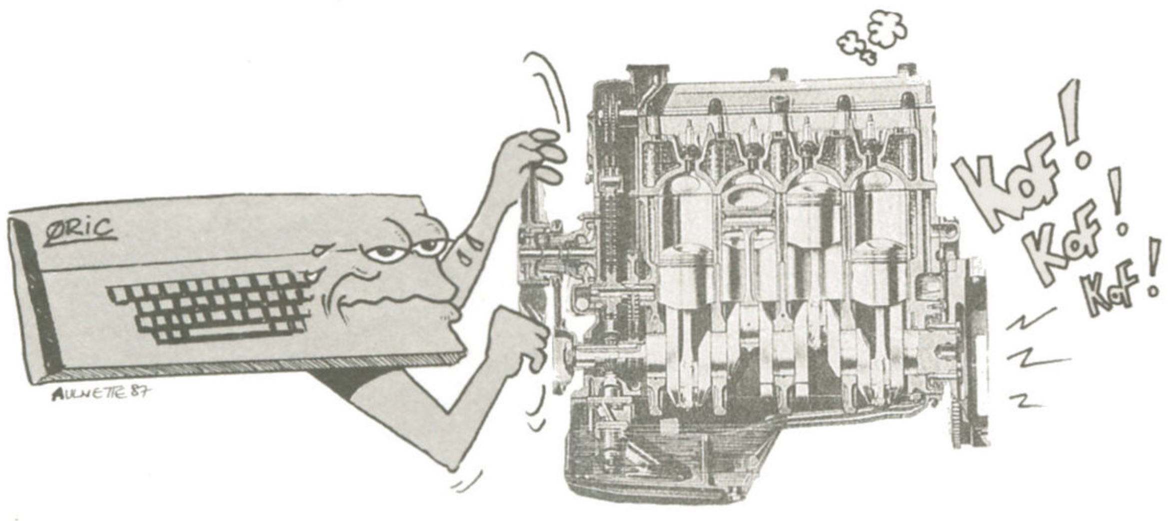
4ème Partie

SOURCE COMMENTÉ

Maurice LE GUYADER

Les lecteurs intéressés par la programmation du VIA 6522 pourront se reporter à la revue THEORIC n° 22 (juillet/août 1986) pages 9 à 13 et à l'ouvrage L'ORIC A NU de Fabrice BROCHE.

Le listing 1 correspond au source (super moniteur THEORIC n° 12 de septembre 1985 pages 43 à 49). Les organigrammes 1 et 2 vous aideront à comprendre le fonctionnement, notamment celui du sous programme de contrôle du passage des balais sur une lame de laiton avec la détection éventuelle d'une panne si l'opération prends plus de 0,5 seconde (moteur arrêté, alimentation coupée, etc).



LISTING 1

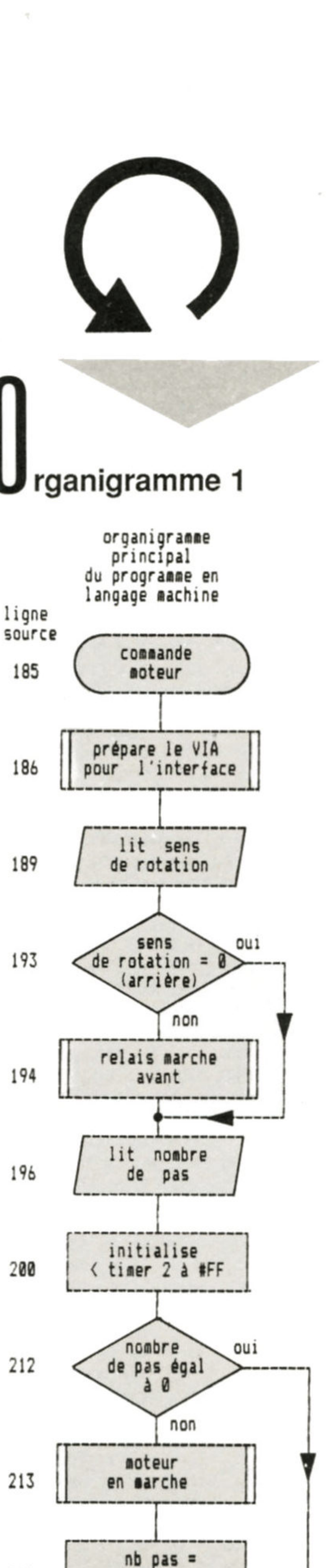
```
100 ; +----------------------------+
101 ; ¦ programmation d'un moteur  ¦
102 ; ¦  de barbecue transformé    ¦
103 ; ¦ par la sortie imprimante   ¦
104 ; ¦ (interface à construire)   ¦
105 ; ¦      source pour ATMOS     ¦
106 ; ¦ (Super  Moniteur Théoric)  ¦
107 ; ¦    assemblage en #7000     ¦
108 ; +----------------------------+
109 ;  RUN 1000 pour les caractères
110 ;            à ¦ ç é è ° ô ê
111 ;  (touches @ ¦ \ { } [ ] £)
112 ;      +-------------------+
113 ;      ¦ occupation page 0 ¦
114 ;      +-------------------+
115 ; 00 mémoire octet PORT A
116 ;    (prise imprimante)
117 ; bits en sortie
118 ;  bit 0 relais avant 1 arrière 0
119 ;  bit 1 relais marche 1 arrêt 0
120 ;  bit 2 libre
121 ;  bit 3 libre
122 ;  bit 4 libre
123 ; bits en entrée
124 ;  bit 5 contrôle contact moteur
125 ;  bit 6 libre
126 ;  bit 7 libre
127 ;les bits libres du PORT A ne se-
128 ;ront pas modifiés par ce program
129 ;me et peuvent servir à d'autres
130 ;fonctions à condition de garder
131 ;les bits 0,1,2,3,4 en sortie,
132 ;les bits 5,6,7 en entrée et de
133 ;mémoriser l'octet du PORT A en
134 ;00 dans un programme en BASIC ou
135 ;en Langage Machine
```

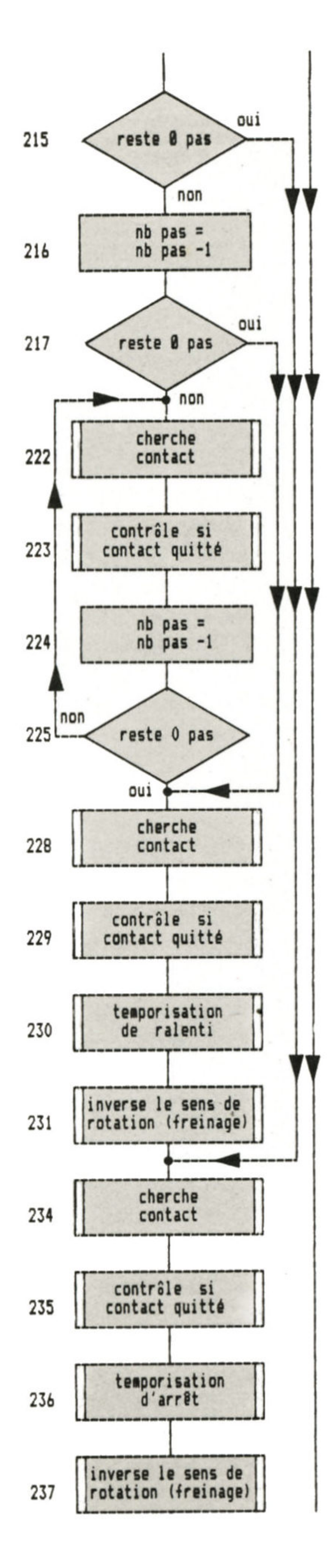
```
; 01 libre
; 02 libre
; 03 mémoire nombre de pas
; 04 temporisation arrêt avant
; 05 temporisation arrêt arrière
; 06 temporisation frein avant
; 07 temporisation frein arrière
; (tempos données par le basic)
; 08 mémoire sens de rotation
; 09 drapeau panne moteur 0 OK.
;    1 panne (RAZ par le basic)
; 0A utilisé pour contrôler 256
; fois si un contact est quitté
;          +------------+
;          ! étiquettes !
;          +------------+
.O LIOC D8C5; lit octet après un
;  CALL .... et le place dans X
.O EFCA F766; efface CAPS
.O PORB 0300; ORB (PORT B)
.O PORA 0301; ORA (PORT A)
.O DDRA 0303; DDRA registre de
;direction du PORT A. Chaque bit
;de DDRA donne la condition de la
;broche correspondante :
; bit à 0 correspond à une entrée
; bit à 1 correspond à une sortie
; latchée (sortie avec mémoire)
.O TI2L 0308; < timer 2 du VIA
.O TI2H 0309; > timer 2 du VIA
.O Vifr 030D; registre indicateur
;              d'interruptions du VIA
.O IRQC EDE0;autorise IRQ clavier
;        +----------------+
;        ! INITIALISATION !
DEBU;    +----------------+
;ce programme n'empêche pas l'u-
;tilisation du relais de télécom-
;mande du magnétophone
;RAPPEL mode direct ou programme:
; POKE#302,#B7 colle le relais
; POKE#302,#F7 le décolle
JSR EFCA;   efface CAPS
LDA 00  ;   mémoire octet PORT A
; (commande interface imprimante)
AND %00011100; bits 0,1,5,6,7 à 0
STA 00    ; initialisation de 00
RTS ;  +-----------------+
NOP ;  ! COMMANDE MOTEUR !
COMM;  +-----------------+
JSR IMPR; prépare le via pour
;l'interface de commande moteur.
;              +-------------------+
JSR LIOC;      ! sens de rotation !
;              +-------------------+
STX 08   ; mémoire sens rotation
TXA      ; mise à jour indicateurs
BEQ NBPA; si 0  marche arrière
JSR REAV; sinon marche avant
NBPA;                +--------------+
JSR LIOC;            ! nombre de pas !
;                    +--------------+
LDY #FF ; Y restera à #FF jusqu'à
;          la fin du programme
STY TI2L; réinitialise le verrou
;          du TIMER 2 du VIA.
;Le poids faible du Timer 2 (308)
;prendra la valeur #FF à chaque
;chargement du poids fort du Ti-
;mer 2 (309) avec RAZ du bit 5 de
;IFR (30D) et démarrage du comp-
;tage. Voir les sous programmes
;tempos, contact trouvé et con-
;tact quitté et Théoric n°22 p 11
STX 03   ; mémoire nombre de pas
TXA      ; mise à jour indicateurs
BEQ basi; si 0 pas: fin programme
JSR MOTM; sinon marche moteur
DEC 03   ; nb pas = nb pas-1
BEQ FIN1; vers traitement arrêt
DEC 03   ; nb pas = nb pas-1
BEQ FIN2; vers traitement ralenti
BCL1;       boucle comptage nombre
;           pas - 2 (les 2 derniers
;           pas seront contrôlés en
;           FIN2 et en FIN1)
JSR CTAC; cherche contact
JSR QUIT; contrôle contact quitté
DEC 03   ; nb pas = nb pas-1
BNE BCL1; pas suivant
FIN2;       rotation 1 pas,
;           freinage.
JSR CTAC; cherche contact
JSR QUIT; contrôle contact quitté
JSR T1!2; tempo 1/2
JSR INVE; inverse rotation freine
FIN1;       rotation 1 pas,
;           freinage,arrêt.
JSR CTAC; cherche contact
JSR QUIT; contrôle contact quitté
JSR T1!1; tempo 1/1
JSR INVE; inverse rotation freine
INIT;       réinitialisation
JSR MOTA; arrêt moteur
basi
JSR REAR; prêt marche arrière
;           remise en état du VIA :
LDA PORB; STROBE remis à 1, le
ORA %00010000; relais de télécom-
STA PORB; mande du magnéto n'est
;pas modifié (commande par DDRB)
STY DDRA; PORT A tout en sortie
JSR TIM2; attends action relais
;(environ 0.065 seconde). Le lan-
;gage machine étant plus rapide
;que le relais, le PORT A risque
;d'allumer les LED de contrôle.
JMP IRQC; autorise IRQ clavier et
;           retour au BASIC...
;     +------------------+
;     ! sous programmes !
;     +------------------+
;              +--------------------+
IMPR;          ! sortie imprimante !
;              +--------------------+
SEI; ne pas déranger !!
;le microprocesseur ne répondra
;à aucune demande d'interruption.
;Il faut au minimum interdire les
;interruptions par le Timer 1. Le
;clavier et le génerateur sonore
;utilisant le PORT A ne pourront
;pas servir pendant l'envoi ou la
;lecture de données sur la sortie
;imprimante.
;une initialisation convenable du
;registre d'autorisation des in-
;terruptions (IER 030E) pourrait
;convenir (voir théoric n° 22 pa-
;ge 11) à la place du SEI pour
;traiter un autre registre d'in-
;terruption. (broche ACK (CA1) de
;la prise imprimante par exemple)
; DDRA registre direction PORT A
; PRINTHEX$(PEEK(#303)) donne #FF
;soit %11111111. Les 8 broches
;du PORT A sont donc programmées
;en sortie à l'initialisation,
;après CALL ou JSR E93D ou E940
;ou une opération sur cassette.
; DDRA sera modifié:
LDA %00011111; bits 01234 en sor-
STA DDRA;   tie et 567 en entrée
LDA 00  ;   mémoire octet PORT A
STA PORA;   envoyée sur le PORT A
;le "latche" du PORT A conserve
;la valeur et l'interface impri-
;mante réagira lorsque le strobe
;sera actionné.
; DDRB registre direction PORT B
; PRINTHEX$(PEEK(#302)) donne #F7
;(%11110111) le bit 4 (STROBE)
;est donc programmé en sortie
; DDRB ne sera pas modifié.
LDA PORB; le bit 4 du PORT B est
;normalement à 1,sauf lors d'une
;opération sur cassette (BOGUE
;ROM) ou sur imprimante (annonce
;d'une donnée prête à imprimer).
;Il faudra donc supprimer l'ali-
;mentation de l'interface lors
;d'un CSAVE, CLOAD, STORE, RECALL
;un LLIST accidentel ne déclanche
;ra pas les relais (impulsions de
;quelques micro secondes seule-
;ment sur le STROBE) mais le sys-
;tême risque de se bloquer puis-
;que le signal ACK n'est pas géné
;ré par l'électronique.
AND %11101111; bit 4 à 0 (signal
;STROBE à 0 volts), le relais
;marche générale est actionné
STA PORB
RTS ;                 +---------------+
REAV;                 ! relais avant !
;                     +---------------+
LDA #04 ;    adaptation tempos
STA T1!2+01; pour arrêt avant
STA T1!1+01; (donnée basic en 04)
LDA 00  ;    mémoire octet PORT A
ORA %00000001;force bit 0 à 1
BNE porA;    inconditionnel
;                  +-----------------+
REAR;              ! relais arrière !
;                  +-----------------+
LDA #05 ;    adaptation tempos
STA T1!2+01; pour arrêt arrière
STA T1!1+01; (donnée basic en 05)
LDA 00  ;    mémoire octet PORT A
AND %11111110;force bit 0 à 0
CLC     ;    inconditionnel
BCC porA;    vers interface
;                   +----------------+
MOTM;               ! moteur marche !
;                   +----------------+
LDA 00  ;    mémoire octet PORT A
ORA %00000010;force bit 1 à 1
BNE porA;    inconditionnel
;                   +---------------+
MOTA;               ! moteur arrêt !
;                   +---------------+
LDA 00  ;    mémoire octet PORT A
AND %11111101;force bit 1 à 0
```

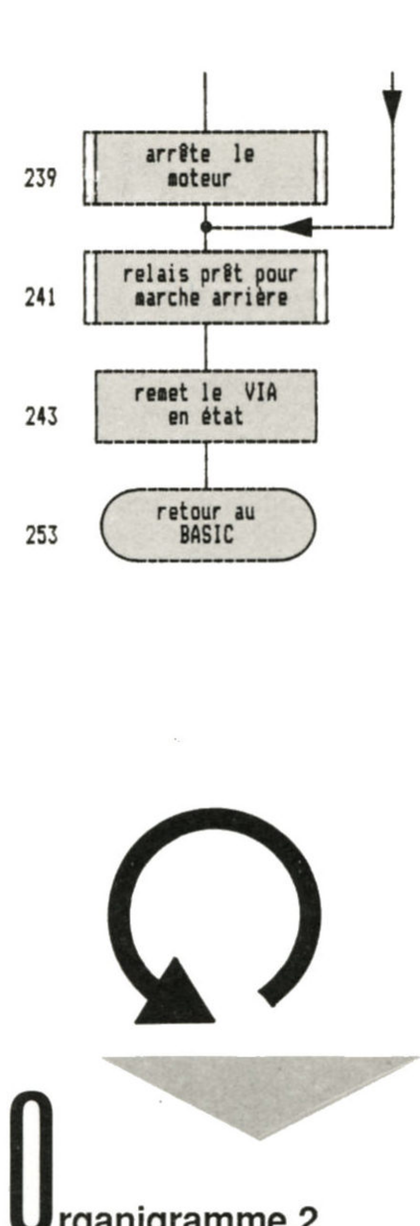
```
349 ;                   +---------------+
350 porA;               ¦ sortie PORT A ¦
351 ;                   +---------------+
352 STA 00  ;     mémoire octet PORT A
353 STA PORA;     vers interface
354 RTS ;         +------------------+
355 INVE;         ¦ inverse rotation ¦
356 ;             +------------------+
357 LDA 08  ; mémoire sens rotation
358 BNE AVAR
359 ; de marche arrière vers avant
360 JSR REAV; relais sens avant
361 JSR TFAR; tempo frein arrière
362 BNE REAR; inconditionnel prêt
363 ;         pour marche arrière
364 AVAR;de marche avant vers arrière
365 JSR REAR; relais sens arrière
366 JSR TFAV;2 fois tempo frein avant
367 JSR TFAV; (les relais sont moins
368 ;         rapides à l'ouverture
369 ;         qu'à la fermeture).
370 BNE REAV; inconditionnel prêt
371 ;         pour marche avant.
372 ;               +-----------------+
373 PANE;           ¦ moteur en panne ¦
374 ;               +-----------------+
375 PLA; réinitialise le pointeur de
376 PLA; pile (sortie sous programme)
377 LDA #01 ; mise à 1 du drapeau mo-
378 STA 09  ; teur en panne RAZ basic
379 BNE INIT; inconditionnel réiniti-
380 ;         alisation retour basic.
381 ;               +-----------------+
382 CTAC;           ¦ cherche contact ¦
383 ;               +-----------------+
384 LDX #08 ; 8 boucles de recherche
385 BCL2    ; du contact
386 STY TI2H; timer 2 au maxi #FFFF
387 ;  avec RAZ bit 5 registre IFR et
388 ;  démarrage comptage du TIMER 2
389 BCL3
390 LDA %00100000; masque test bit 5
391 BIT PORA;   des entrées du PORT A
392 BEQ OKCT;   Z=1 contact trouvé
393 LDA %00100000; masque indic. T2
394 BIT Vifr; test bit 5 IFR (indic.
395 BEQ BCL3; d'interruptions du VIA)
396 DEX
397 BNE BCL2; boucle suivante...
398 BEQ PANE; contact pas trouvé au
399 ;bout d'environ 8 * 65535 micro
400 ;secondes (environ 0,5 seconde)
401 OKCT;     OK contact trouvé
402 RTS ;            +----------------+
403 QUIT;            ¦ contact quitté ¦
404 ;                +----------------+
405 STY 0A  ; prépare 0A pour véri-
406 ;      fier 256 fois si le contact
407 BCL4    ; est bien quitté.
408 LDX #08 ; 8 boucles recherche
409 BCL5    ; si contact quitté
410 STY TI2H; timer 2 au maxi #FFFF
411 ;  avec RAZ bit 5 registre IFR et
412 ;  démarrage comptage du TIMER 2
413 BCL6
414 LDA %00100000; masque test bit 5
415 BIT PORA;   des entrées du PORT A
416 BNE OKCQ;   Z=0 contact quitté
417 STY 0A  ; réinitialise 0A à #FF
418 LDA %00100000; masque indic. T2
419 BIT Vifr; test bit 5 IFR (indic.
420 BEQ BCL6; d'interruptions du VIA)
421 DEX
422 BNE BCL5; boucle suivante...
423 BEQ PANE; contact pas quitté au
424 ;bout d'environ 8 * 65535 micro
425 ;secondes (environ 0,5 seconde)
426 OKCQ    ; OK contact quitté
427 DEC 0A  ; vérifie 256 fois si le
428 ;         contact est bien quitté
429 BNE BCL4; faux contacts possibles
430 RTS ;                +-----------+
431 T1!2;                ¦ tempo 1/2 ¦
432 ;                    +-----------+
433 LDA 04  ; tempo arrêt avant
434 ;         (modifié en LDA 05 pour
435 ;         tempo arrêt arrière)
436 LSR A   ; divise par 2 (arrondi)
437 .B 2C   ; code instruction BIT
438 ;   utilisée ici pour neutraliser
439 ;   l'instruction suivante.
440 ;                    +-----------+
441 T1!1;                ¦ tempo 1/1 ¦
442 ;                    +-----------+
443 LDA 04  ; tempo arrêt avant
444 ;         (modifié en LDA 05 pour
445 ;       ; tempo arrêt arrière)
446 .B 2C   ; neutraliser LDA 06
447 ;             +-------------------+
448 TFAV;         ¦ tempo frein avant ¦
449 ;             +-------------------+
450 LDA 06  ; mémo tempo frein avant
451 .B 2C   ; neutraliser LDA 07
452 ;       +---------------------+
453 TFAR;   ¦ tempo frein arrière ¦
454 ;       +---------------------+
455 LDA 07  ;mémo tempo frein arrière
456 ;            +-------------------+
457 TIM2;        ¦ comptage TIMER 2 ¦
458 ;            +-------------------+
459 STA TI2H; RAZ bit 5 registre IFR
460 ;et démarrage comptage du TIMER 2
461 LDA %00100000; masque indic. T2
462 BCL7
463 BIT Vifr; test bit 5 IFR (indic.
464 BEQ BCL7; d'interruptions du VIA)
465 FINI;     +---------------+
466 RTS ;     ¦ fin du source ¦
467 .E  ;     +---------------+
```

```
997 '   +---------------------+
998 '   ¦ caractères à¦çéè'ôê ¦
999 '   +---------------------+
1000 CALL#F8D0 ' caractères normaux
          #F89B sur ORIC 1
1010 FORI=1TO8
1020 :READA$
1030 : FORJ=0TO7
1040 :  READA
1050 :  POKE#B400+8*ASC(A$)+J,A
1060 : NEXT
1070 :CALL#FB2A ' FB10 sur ORIC 1
1080 NEXT
1090 DATA @,16,8,28,2,30,34,30,0
1100 DATA !,8,8,8,0,8,8,8,0
1110 DATA \,0,0,30,32,32,36,30,16
1120 DATA {,4,8,28,34,62,32,30,0
1130 DATA },16,8,28,34,62,32,30,0
1140 DATA [,0,8,20,8,0,0,0,0
1150 DATA ],8,20,28,34,34,34,28,0
1160 DATA £,8,20,28,34,62,32,30,0
```

Organigramme 1



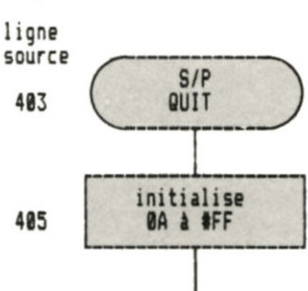


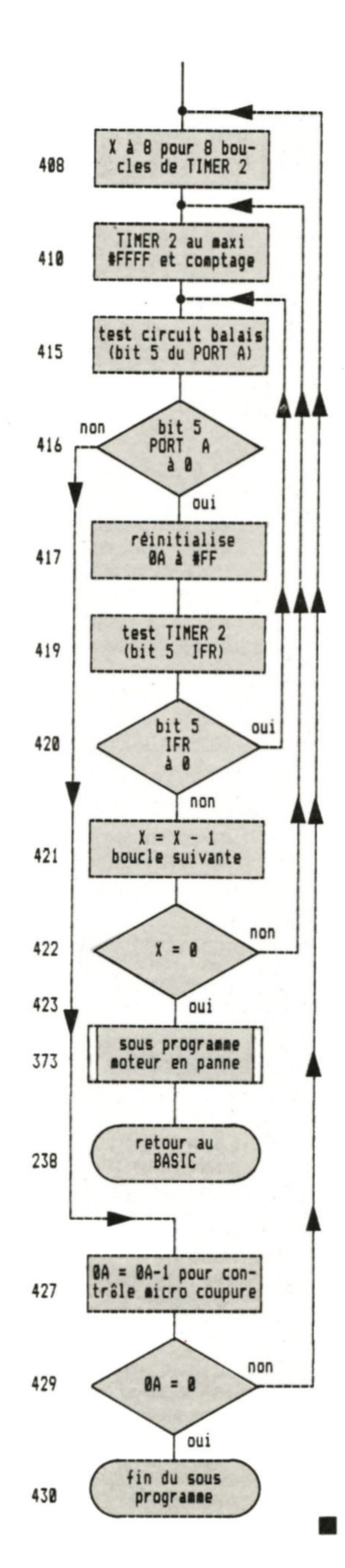


Organigramme 2

organigramme du sous programme vérifiant si un contact est quitté

Après de nombreux essais d'organigrammes différents, c'est celui-ci qui a donné le meilleur résultat. Les contacts balais et lame de laiton n'assurent pas des passages parfaits du courant. J'ai détecté par logiciel jusqu'à 800 microcoupures à chaque passage. Dès qu'une ouverture du circuit est détectée on vérifie 256 fois que ce n'est pas une microcoupure.





Modification de Monasm

BARBIER R.

Il est dommage qu'un moniteur, tel que Monasm qui présente par ailleurs bien des qualités, ne soit pas prévu pour gérer une imprimante... Bien sûr, on peut toujours envisager de mettre à 0 le bit 7 de l'adresse 2F1 mais on doit alors taper en aveugle et gare aux erreurs de frappe !

Le petit programme en assembleur, que nous vous proposons ici, ajoute au moniteur la fonction "P". Tout ce qui est affiché à l'écran est alors imprimé. Cette modification ne change pas l'encombrement. Le listing donne, quant à lui, toutes les indications nécessaires à l'utilisation.

ATTENTION ! En tant que modification d'un logiciel commercialisé, ce court programme ne figurera pas sur les disquettes de THEORIC.

```
0 'MODIF MONASM POUR IMPRIMANTE+ECRAN
1 '    VERSION 1.1 ATMOS
2 '
5 'Detournement vecteur imprimante
9 "ORG$82F2
10 "INIT:LDA#>MODPT
20 "   STA$023F
30 "   LDA#<MODPT
40 "   STA$0240
50 "   JMP$80B0;puis suite init.Monasm
88 '
89 'Routine ecran puis imprimante
90 "ORG$8146
100 "MODPT:JSR$CCFB
110 "   JSR$F5C1
120 "   RTS
148 '
149 'Routine"P"
150 "ORG$7E72
160 "PRT:LDA#$FF
170 "   STA$2F1
180 "   JMP$7B90
199 '
200 "ORG$780D
201 "   DFB$50; Ajout de"P" a la table
210 "ORG$7B9B
211 "   DFB$0B; pointeur table=11
220 "ORG$7826
221 "   DFB$7E,72; adresse de "P"
222 "ORG$7800
223 "JMP INIT;branch pour initialiser
229 '
230 "ORG$7834;Modif titre[Monasm1.1P]
231 "   DFB$31,2E,31,50
239 '
240 "ORG$7829;et,facultatif
241 "   DFB$40; titre en noir
250 "ORG$782B
251 "   DFB$57; sur fond blanc
259 '
260 "ORG$80D1;et initialisation ecran
261 "   DFB$70; en noir/blanc
299 '
300 'Assembler
301 '
302 'Sauver sur K7 Monasm modifie:
303 '   CSAVE"MONASM-P",A#7800,E#82FF
304 'et de preference    ,AUTO
309 '
310 'Et faire RESET pour brancher la
311 'routine si l'on veut essayer
312 'tout de suite.
348 '
349 '
350 'MODE D'EMPLOI
351 '
352 'En mode moniteur la fonction "P"
353 'permet l'impression simultanee
354 'de ce qui est vu a l'ecran.
499 '
500 'Le retour BASIC (par"B") remet
502 'le mode moniteur en visu ecran
504 'seulement.
509 '
510 'Par ailleurs,en permanence,
520 'en BASIC,les LPRINT ou LLIST
530 'seront imprimes et aussi vus a
540 ' l'ecran.
```

PETITES ANNONCES THEORIC

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantrophes ne seront insérées que si la place libre le permet.
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes.
Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Vends ORIC-ATMOS + magnétophone + cassettes et livres : 800 F. Demander NICOLAS. Tél. 40.63.20.70

Cherche programme de liaison entre décodeur PK232 et ATMOS équipé RS232. BOURDON René Noël - 6, rue C. DEBUSSY - 08170 Haybes.

Vends Télestrat TV N/B IMP Cosmos 80 Romoric 1 ROMATMOS Arcade 1, modulateur N/B, le tout : 6000 F. SAUGER - tél. 34.19.22 97 après 18h00.

Vends ATMOS : 500 F. Magnéto : 150 F. 10 K7 + 7 progs : 400 F. Coll. partie II Théoric + livres divers : 200 F. Tél. 45.78.70.96 après 19h00.

Passionné d'ATMOS, cherche corresp. pour échanges divers (progs). AUPY Stéphane - 110, rue de l'Epine-Uil - 16710 Saint-Yrieix.

Vends Imp. GP50A + K7 prog. (originaux et copies) + plusieurs livres ORIC. Th. BRIER - 2, rue Brenu - 92230 GENNEVILLIERS.

Vends K7 Strip Poker : 50 F et échange images digitalisées sur K7. PENNARU N. - 20, rue G. Le Bigot - appt. 512 è 94800 Villejuif.

Cherche ORIC-1 (+ alim + manuel). Francis COUTINHO - 77590 Bois-le-Roi - tél. 60.66.34.19 après 18h00.

Achète pour Jasmin + Atmos utilitaires Jasmin-Calc, Multifich, Easytext et Jasmitel. Faire propositions au 87.36.92.32 après 19h00.

Vends pour Télestrat-Oric ROMATMOS et ROMORIC à l'unité 150 F (neuve) + joystick 70 F. C. DUBERNETRE, J. MACE - 86000 Poitiers.

Vends Oric ATMOS + Jamsin 2 + disquettes + logo (sur K7) + disquette assembleur + doc : 2000 F. Tél. 96.23.99.69 (le soir).

Vends lecteur disq. Jasmin : 1000 F. Imprimante Star DP510 : 1000 F. Nbx progs. livres revues, liste sur demande. LEVY - 15, rue F. Fabre - 75015

Vends nbx progs (150). Cherche contacts SEDORIC et imprimante. Tél. 90.75.45.40 - DUFAZA Christophe LEOUZE - 84490 St-Saturnin.

Vends imprimante MCP40, type Centronic très bon état, jamais servie, cause changement matériel. Tél. 49.79.84.69 le soir, Jacky.

Vends ROM ATMOS ou échange contre clavier ATMOS (complet et en bon état). DIASIO Joseph - quartier Mermoz - bat. D2 - 54240 Joeuf.

Un nouveau serveur vient d'ouvrir : messagerie P.A., trucs et astuces sont au rendez-vous d'Hunstel. Tél. 77.61.19.14 de 17h00 à 24h00.

Recherche drive Jasmin 2 - modem 2000 digitelec - disq. Jasminitel, Jasmin Forth. DURVILLE - tél. 48.02.6130 HB.

Jeunes auteurs vendent jeu d'aventure sur disk Jasmin, contacter Cyril COGORDAN - Les Ferrières - l'Albenc - 38470 Vinay.

Recherche ORIC ATMOS 48 Ko (alim + manuel), B. état : 500 F max. Pascal COUTINHO - 77590 Bois-Le-Roi - tél. 60.66.34.13 (après 18h00).

Achète pour ATMOS + SEDORIC logiciels compte bancaire + éducatifs. Ecrire à J.-M. Bragigand - 19 B, av. Edmond - 94430 Chennevières.

Cherche possesseur synthé vocal MS45 pour renseignements. Tél. 39.74.76.33 après 17h00.

Achète lecteur disk. + ATMOS TBE (max. 2 ans), bas prix. Faire offres. Tél. 87.91.51.39 après 20h00.

Vends microdisc + Sédoric + 5 disquettes avec jeux et programme utilitaire : 2000 F. Tél. 20.85.01.54.

G. HENRIAT - 5, rue Guy Moquet, recherche logiciels en 3'' 1/4 ou 5'' 1/4 pour Jasmin 1 ou 2 sur ORIC/ATMOS. Ville - 91390 Morsang.

Cherche corr. ATMOS, envoyer 2 timbres à 2,20 F pour réponse. Julien LAURE - 7, rue Jean Laville - 71410 Sanvignes.

Vends livre ''L'ORIC à nu'' de Fabrice BROCHE en très bon état : 100 F (neuf 151 F). CHATRENET O. - Lycée Pasteur - 25043 Besançon cedex.

Vends ATMOS : 400 F. Drive : 1500 F. 25 disquettes 200 jeux util. (MSTEL) : 500 F. Synthé 30 Théoric, 9 livres : 500 F. TV 23 cm : 2000 F. Tél. 61.41.17.19.

Vends ATMOS + modulateur N/B + logiciels + programmes + Théoric n° 18 à 31. Le tout TBE : 950 F. A débattre. Tél. 34.19.31.03 vers 13h00.

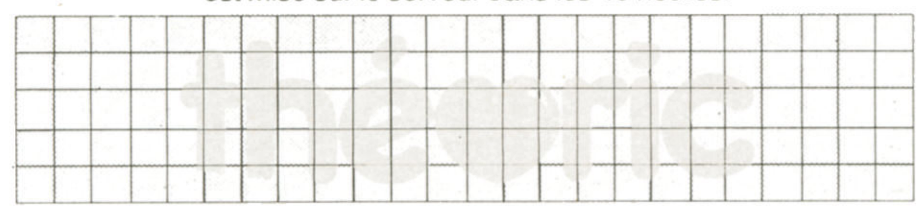
Vends ATMOS + Jamsin + FTDOS + text + fich + jeux + livres, valeur 4000 F : 2000 F. à débattre. Tél. 47.40.15.85 le soir (demander François).

Cherche contacts ORIC 1 et ATMOS + Jasmin. Paul 97.24.19.30 - 21, rue de Sainte-Avoye - Pluneret - 56400 Auray. Urgent.

ANNONCEZ-VOUS !

Vous pouvez passez directement vos annonces sur le minitel.

Attention : Dans un tel cas elles ne seront pas dans la revue. Une annonce envoyée à la rédaction est mise sur le serveur dans les 48 heures.



Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Théo

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

Impression : VAN DEN BRUGGE - **Photogravure couleur** : BRETAGNE PHOTOGRAVURE - Dépôt légal à parution



VALABLE POUR 11 NUMEROS
(attention : juillet et août un seul numéro)

Ci-joint un chèque de . . . . . . F à l'ordre de SORACOM, Editions SORACOM, La Haie de Pan 35170 BRUZ

Pour être pris en compte sur le prochain numéro, votre abonnement doit nous parvenir avant le 15 du mois.

NOM . . . . Prénom . . . .
Adresse . . . .
Code Postal . . . . Ville . . . .
Pays . . . . Signature

Abonnement 3 mois (une seule fois) . . . . . 70 F
Abonnement 6 mois . . . . 130 F
Abonnement 1 an France métropolitaine 235 F
Tarif avion . . . . 235 F + 140 F = 375 F
Abonnement disquettes JASMIN ☐ SEDORIC 606 F
(6 disquettes) ☐ JASMIN

LES DISQUETTES DE THEORIC

N'usez plus le bout de vos doigts à saisir les listings de la revue. Nous vous proposons, réunis sur une même disquette, tous les programmes publiés dans deux numéros de THEORIC (consultez la liste ci-dessous pour commander ; aucun échange ne sera accepté). **Les disquettes n° 1 à 14 n'existent qu'en format JASMIN.** A partir de la disquette n° 15, elles sont disponibles en format JASMIN ou SEDORIC. **Bien préciser lors de la commande.**

Prix : **116 F** pour les abonnés à la revue (joindre impérativement l'étiquette d'abonné) ; **146 F** pour les lecteurs non-abonnés.

AVERTISSEMENT IMPORTANT : les programmes stockés sur ces disquettes sont tels que parus dans THEORIC. A vous de les adapter à vos besoins et au fonctionnement sur disque lorsque nécessaire.

N° 1 THEORIC n° 4 et 5
N° 2 THEORIC n° 6 et 7
N° 3 THEORIC n° 8 et 9
N° 4 THEORIC n° 10 et 12
N° 5 THEORIC n° 13 et 14
N° 6 THEORIC n° 15 et 16
N° 7 THEORIC n° 17 et 18
N° 8 THEORIC n° 19 et 20
N° 9 THEORIC n° 21 et 22
N° 10 THEORIC n° 23 et 24
N° HS THEORIC HORS SERIES (n° 11)
N° 11 THEORIC n° 25 et 26
N° 12 THEORIC n° 27 et 28
N° 13 THEORIC n° 29 et 30
N° 14 THEORIC n° 31 et 32
N° 15 THEORIC n° 33 et 34

ATTENTION ! Il n'y a pas de programme **TELESTRAT** sur cette disquette.

```
     VOLUME : TO33&34                     U  CALCORIC.BAS  S     15 SECTORS
                                          U  MDOS    .BAS  S     18 SECTORS
U  BIDON1  .BAS  S     2 SECTORS         U  LLIST   .BAS  S     11 SECTORS
U  BIDON2  .BAS  S     2 SECTORS         U  MUSIQUE .BAS  S     23 SECTORS
U  CATERPIL.BAS  S    26 SECTORS         U  CARAC   .BIN  S     10 SECTORS
U  VERILIST.BAS  S    36 SECTORS         U  CONST   .BIN  S     2 SECTORS
U  TRAMES  .BAS  S    80 SECTORS         U  CARAC   .BAS  S     13 SECTORS
U  TESTIMPR.BAS  S    14 SECTORS         U  CONST   .BAS  S     19 SECTORS
U  TESTIMO1.BAS  S    10 SECTORS         U  REELS   .BAS  S     4 SECTORS
U  MOTEIMPR.BAS  S    39 SECTORS         U  FACTORI .BAS  S     5 SECTORS
U  MOTEIMO1.BAS  S    30 SECTORS         U  VIDEOTEX.BAS  S     35 SECTORS
U  MOTE8E/S.BAS  S    41 SECTORS         U  WARANGAL.BAS  S     21 SECTORS
U  MOO18E/S.BAS  S    30 SECTORS         U  COMPHIRN.BIN  S     3 SECTORS
U  GEORIC  .BAS  S    54 SECTORS         U  COMPHIRC.BIN  S     5 SECTORS
U  DESCARTE.BAS  S    29 SECTORS         U  VOILIER .SCR  S     33 SECTORS
U  CARTE   .BIN  S    33 SECTORS         U  BO      .SCR  S     33 SECTORS
```

☐ **JASMIN**
☐ **SEDORIC**

BON DE COMMANDE DES DISQUETTES THEORIC

Je commande les disquettes 1, 2, 3, 4, 5 HS ; 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Ci-joint : 116 F par disquette et mon étiquette abonné
146 F par disquette car je ne suis pas abonné
Soit au total la somme de F réglée par chèque ci-joint.

NOM . . . . Prénom. . . . . . .
Adresse . . . .
Code Postal . . . . Ville . . . .

Cherche ampli-bus Jasmin même HS et logiciel pour Jasmin gestion domestique de Logys. Faire offres. Tél. 74.30.47.71 après 18h00.

Vends ORIC-ATMOS + Jasmin + modem + MCP40 + deux + carte mère. Eric, tél. 26.80.55.11 l'après-midi (le tout 2800 F).

Achète pour ATMOS, VORTEX compilateur LM + clavier neuf. PLANTIER - tél. 61.86.70.08.

Vends ATMOS 2 : 1550 F. 2 ROM SPE : 400 F. Jasmin 2150 F. 1000 log/50D7 : 2000 F. Le tout : 5250 F. St-Hubert - 18, rue des Huches - 21800 Quetigny.

Vends Jasmin + ATMOS + FTDOS + multifich + conquérants et divers jeux et livres : 280 F. Tél. 69.42.37.98 le dimanche.

Vends ATMOS + alim + périt. + moniteur coul. + 28 livres + 120 logiciels + magnéto + 2EME ATMOS + alim. TBE de marche : 2500 F. Tél. 83.21.81.36.

Vends ATMOS + trois drives (FTDOS) dont 1 5'' 1/4, 100 disks 5'' 1/4 avec les K7 originales : 2500 F. Bernard, tél. 93.98.45.93.

Vends Télestrat complet + disks : 3300 F. Tél. 21.04.43.16.

Cherche Schéma contrôleur SEDORIC et circuit imprimé. Tél. 20.85.01.54.

Vends imprimante MCP 40 emballage origine cause, achat autre matériel. Tél. 49.79.84.69 HR le soir. Mat. jamais servi.

Vends Théoric n°1 à 30 : 650 F. Nbx livres ATMOS, liste sur demande. Saint-Hubert Antoine - 18, rue des Huches - 21800 Quetigny.

Vends ATMOS 48 Ko + Jasmin 2 + imp. Seikosha GP500A. CPLET, le tout : 3000 F. Tél. 64.05.67.82 après 18h00.

Vends ATMOS + Jasmin 2 + péritel + alimentation + jeux sur disk + cassette + listing : 2000 F. Tél. 48.79.12.84.

A vendre lect. K7 + 3 K7 jeux, le tout : 400 F. Tél. 58.09.70.45 après 20h00.

Vends ATMOS très bon état + péritel + nombreux programmes, environ 50 + manuel, le tout : 1000 F. Demander Jean-Louis, tél. 47.81.87.09.

Cherche microprocesseur "Sound Ay-3 - 8912" ORIC ATMOS. Tél. 33.28.40.43.

Cherche correspondant pour programmer sur ATMOS. Stéphane PROVE - tél. 39.65.44.25 (78240 Chambourcy).

Cherche ampli-bus A de 200 F. Région Parisienne. Tél. 39.74.76.33 après 17h00.

Vos Télestrat + disk + imprimante + ROMATMOS + livre + logociels + lecteur cass. garanti : 4000 F. Tél. 91.87.24.71 - 35, rue Rimas - 13011 Mar.

ATMOS cherche contacts pour échange de programmes. FULCONIS Jean-François - ROCASOLEIL - 04000 Digne.

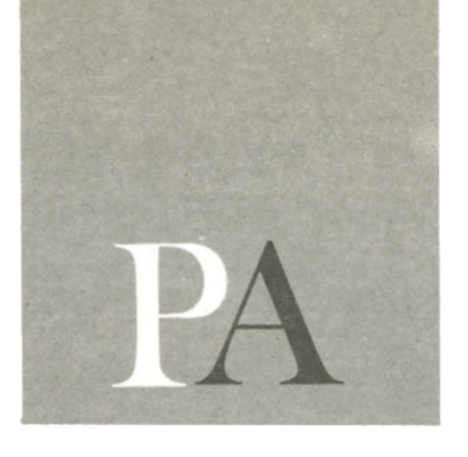
Rachète interface programm. + manettes. PARAYRE Patrice - 5, rue Jean Bart - 81000 Albi ou sur MNTL 63.47.06.86 BAL 04.

Echanges divers pour ATMOS K7. PARAYRE Patrice - 5, rue Jean Bart - 81000 Albi ou sur MNTL : 63.47.06.96 BAL 04.

Vends K7 originales ou échange contre disq. 3''. 6502 progs manual (Anglais) de la firme MO5. Bernard, tél. 97.05.68.92.

Vends 50 % du prix logiciels d'origine, Microgéo/Jasmin + Copytel/SEDORIC + asimil. anglais/SEDORIC. Tél. 82.84.46.59.

Achète petit prix (ou don ?) épave(s) ATMOS, microdisc, Jasmin. Vends orig. 51 K7 et disk. Pierre MUSSARD - BP 4363 - 69242 Lyon cedex 4.



Vends orig. 5/ disquettes Jasmin : Forth-Calc, Easy text : 290 F. Assemb. : 240 F. Mathegraph easy disk : 150 F chaque. Tél. 78.27.44.99 HR, Pierre.

Donne cours d'informatique et logiciels à Aognonas 50 F H. Tél. 90.14.89.73 D. THIERRY. Vends L CHS MONPERIN PAV. R. Emanu.

Cherche Fouquet - 8, rue Georges Melies - 57710 Tressange. Vends interface CGVPHS 60 + cours TVC Eurelec groupe 1 à 10, avec oscillo + contrôleur électr......???????

Echange (ou vends), contre timbres ou cartes postales anciennes, nbx programmes pour Microdisc (SEDORIC). CAUQUI Vincent - 38, bis rue de Brus - 81000 Albi - tél. 63.54.73.63.

Vends Joystick + Interface programmable : 250 F carte 8 entrées analogiques avec câble : 200 F. Tél. 93.22.63.34 le soir.

Vends aussi imprimante Brother M-1009 avec câble et logiciels "Super-Fac-Sim" et "Buffer-Soft" de Théoric n° 21 : 1250 F.

Recherche Jasmitel et Jasmin-calc.URGENT. R. BECHER - 1, rue des Muguets - 57990 Hundling. Tél. 87.02.44.23

Vends ATMOS complet (TBE) + lecteur de K7 + nombreux programmes (env. 200).
Le tout : 1 000 F. Tél. 98.45.96.13 – Brest

Clubs ORIC, faites-vous connaître ! Aut. Vot. Log. ORIC à prix réduit. Ecrire à : MUSSARD – Le Py-69250 Poleymieux au Mont d'Or.

URGENT vends ORIC-ATMOS (H. usage) + MCP 40 + jeux + prises + moniteur vert + magnéto. Ensemble ou sép. Tél. 74.70.81.68 après 19h00.

Vends Télestrat + ROM ATMOS + 2 jeux de ROM Hyper BASIC télématique: 3 000 F. Tél. 74.86.17.05

Vends ATMOS 48 K : 500 F, Imprimante MCP 40 : 500 F, 35 logiciels : 30 F pièce,
revues Théoric : 10 F pièce. Tél. 33.65.43.27

Vends 25 cassettes jeux ATMOS à moitié prix (Karaté - Tyrann etc.). Tél.96.32.03.76 – Demander Eric.

Vends originaux : 40 F (Formule 1, ATMOS), Module Son C + doc/demande. M. MORALES, poste restante – 13127 Vitrolles (pas de téléphone).

Cherche notices de 1815 et de Master Paint. Echange contre jeux ou les achètent. Tél. 88.31.55.48 – Marc – Strasbourg.

Vends ATMOS + Alimen. + 50 Loriciels + 25 Théorics + 30 Hebdogiciels + 7 livres sur l'ATMOS + 5 revues, le tout : 800 F. Tél. 43.40.01.34.

SOS Arsène Lapin pour ORIC-1. Comment trouver la combinaison qui ouvre le coffre-fort ?
Tél. 79.85.86.39.

Vends Visa ORIC (SORACOM) : 25 F, traitement de texte Vortex (Loriciels) : 60 F, imprimante Brother M 1009 + Prgs : 1 800 F. Tél. 33.24.30.45.

Vends Théoric 6 à 26, sauf 8, 9, 10, 11, 14, 17, 19. (16 F chaque), livre au cœur de l'ATMOS (Cobrasoft) : 50 F. Tél. 33.24.30.45.

Vends ATMOS + manuel + livre + nombreux jeux, 8 utilitaires + magnéto : 1 000 F + télé N/B : 1 500 F. Tél. 42.64.02.51.

Vends Logiciel + câble Loritel (acheté 400 F il y a un an) : 200 F – Vincent DECOUX, 2 rue Jules Guesde – 92120 Montrouge.

Vends Télestrat + lecteurs disq. + ROM ATMOS + disq. + livres. Tél. 37.49.83.52.

Cause double emploi, vends Télestrat complet : 3 500 F, prix à déb – GUEPROTTE Sylvain, 1 rue Jeanne d'Arc – 54700 Villers-sous-Preny.

Recherche correspondants Microdisc sur Brest et CUB (Atmos) – LECLERC Régis, 4 rue du Nivernais – 29200 BREST. Tél. 98.03.01.49.

Vends n°1 à 10 de Théoric : 200 F + K7. J'apprends la CAO + assembleur micrologic + éditeur music. ATMOS + divers livres (Microprocesseur...).
Tél. 42.84.39.98.

Echange : Rat Splat + Ultima zone + Chess Z (Originaux) contre Logiciels Monasm ATMOS + docs. Dem. Daniel GRIMAULT. Tél. 46.87.82.85.

Vends ATMOS MCP 40, lect. de K7 peu servi, dont D1 ORIC-1, 7 livres programmes pour achat ensemble : 1 300 F. Tél. 49.79.95.69 le soir.

Vends ATMOS + adapt. N/B + magnéto K7 + interface Joystick prog + jeux + livres, le tout : 2 000 F. Tél. 85.36.03.70.

Oricien en détresse, cherche contact avec Oricien chevronné et possédant connaissances en électronique et oscilloscope ou Club ORIC – Région Lorient. Tél. 97.36.53.47 le soir.

ORIC-1 ATMOS, cherche contact pour échange de logiciels (K7) – F. HERLENT, 113 impasse Laballette – 59500 Douai. Tél. 27.88.52.05.

Fou d'ORIC cherche correspondants pour échanges divers. M. CHEVALIER, 10 lot. "Les Naïades" – 83130 La Garde. Tél. 94.21.26.46.

Cherche désespérément notice ORIC base, de préférence française – NATACHA, 1 rue des Korrigans – 35160 Montfort. Tél. 99.09.39.45.

Cause passage Télestrat vends ROM ATMOS + doc : 120 F, SEDORIC + doc : 300 F – PH. CONORD. Tél. 42.58.98.72 le soir.

Vends imprimante GP 100 : 1000 E – VALETTE Thierry, 5 rue des Mascarades – 30300 FOURQUES. Tél. 90.96.34.89.

Achète Microsdisc maître pour ATMOS ou carte contrôleur – POULAIN B. Concorde I, Ch de l'Ecole – 06150 Cannes La Bocca. Tél. 93.47.78.31.

Vends ATMOS (ROM 27256) + magnéto + lot K7 + Interface + Joystick + doc : 1 300 F. Tél. 96.23.35.10

Vends ATMOS 48 K + Alim. + péritel + adap. + microdisc + livres + 20 disq. + 10 log cassettes + revues, le tout : 2 000 F – Bruno – Tél. 49.82.55.04, (Dépt. 94).

Vends Télestrat + doc : 2500 F, cause achat Compatible – Jac. GIRAULD – 50000 Saint-Lô.
Tél. 33.55.51.89.

OU TROUVER LES OUVRAGES ET LES NOUVEAUTES SORACOM DES LEURS PARUTIONS

MOULINS MICRO PERON
90, rue Regemortes
03000 MOULINS

L'OREILLE HARDIE
Centre Commercial Intermarché
04000 DIGNE

FNAC ETOILE - Centre NICE Etoile
30, avenue Jean Medecin
06000 NICE

HI-FI DIFFUSION - Jeamco SARL
19, rue Tonduti de l'Escarène
06000 NICE

LIBRAIRIE A LA SORBONNE
S.N.C. Seyrat
23, rue Hôtel des Postes
42, rue Gioffredo
06000 NICE

GES COTE D'AZUR
Résidence les Heures Claires
454, rue des Vacqueries
06210 MANDELIEU

LIBRAIRIE A LA SORBONNE
7, rue des Belges
06400 CANNES

PANORAMA DU LIVRE
LIBRAIRIE DES ECOLES
Centre Commercial CAP 3000
06702 ST LAURENT DU VAR

MICROPOLIS
29, rue Paillot de Montabert
10000 TROYES

LIBRAIRIE DE L'UNIVERSITE
12 A, rue Nazareth
13100 AIX EN PROVENCE

FNAC MARSEILLE
Centre Bourse
13231 MARSEILLE CEDEX

LIBRAIRIE FLAMMARION
54, la Cannebière
3, Marché des Capucins
13231 MARSEILLE CEDEX 1

MAUPETIT LIBRAIRIE
UNIVERS ALLEES
144, La Canebière
13232 MARSEILLE CEDEX 01

LA PUCE INFORMATIQUE
42, rue du Four-Bourg-Neuf Vieux Salon
13300 SALON DE PROVENCE

LIBRAIRIE ARMOIRIES - JABALOT B.
26, rue Saint-Yon
17000 LA ROCHELLE

M.2.I.
21 rue Albert 1er
17000 LA ROCHELLE

GES CENTRE
25, rue Colette
18000 BOURGES

LIBRAIRIE DE L'UNIVERSITE
17, rue de la Liberté BP 1070
21025 DIJON CEDEX

BERGERAC DIFFUSION PRESSE
37, rue de la Résistance
24100 BERGERAC

CRUSSOL LIBRAIRIE
10 Bd Gal de Gaulle
26000 VALENCE

LIBRAIRIE LEGUE - AU LIVRE D'OR
10, rue Noël Ballay
28000 CHARTRES

LIBRAIRIE D. LESTER
13, bis rue du Cygne BP 124
28007 CHARTRES CEDEX

KEMPER INFORMATIQUE
72/74, av de la Libération
29000 QUIMPER

CASTELA S.A.
LA MAISON DU STYLO
20, place du Capitole
31000 TOULOUSE

FNAC TOULOUSE
LIBRAIRIE DES CAPITOULS
1 bis, place Occitane
31000 Toulouse

LIBRAIRIE PRIVAT
14, rue des Arts
31000 Toulouse

LA PUCE SAVANTE
8, Bd de la Gare
31500 TOULOUSE

LIBRAIRIE MOLLAT
83 à 91, rue Porte-Dijeaux
33080 BORDEAUX

F.N.A.C.
Centre commercial Polygone
33000 BORDEAUX

SON VIDEO 2000
MICRO-AQUITAINE (Ex COCAS)
31, Cours de l'Yser
33800 BORDEAUX

INFORMATIQUE 2000
place René Devic Le Triangle
34000 MONTPELLIER

MICROPUS
15, Bd Gambetta
34000 MONTPELLIER

LIBRAIRIE SAURAMPS
Le Triangle
Allée Jules Milhau BP 9551
34045 MONTPELLIER CEDEX

FORUM DU LIVRE
5, quai Lamartine
35000 RENNES

MICRO STORE
3, place St Germain
35000 RENNES

LIBRAIRIE DIALOGUES
LOISIR & CULTURE
rue de la Chalotais
35000 RENNES

MICRO-C INFORMATIQUE
3, Bd de Beaumont
35000 RENNES

I.G.L. INFORMATIQUE
48, Bd de la Liberté
35000 RENNES

VIDEO SERVICE INFORMATIQUE GALLE
9, place du Président Coty
37100 TOURS NORD

LIM
Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY LES TOURS

LIBRAIRIE ARTHAUD
23, Grande rue BP 187
38000 GRENOBLE

LIBRAIRIE HAREL
11, rue Saint Jacques
38000 GRENOBLE

LIBRAIRIE VIDONNE
134, rue de la République
39400 MOREZ

LIBRAIRIE PILETAN
3, rue du Commerce
41000 BLOIS

LIBRAIRIE LAUXEROIS
40, rue Charles de Gaulle
42300 ROANNE

LIBRAIRIE C. OUGUEL
TECHNIQUE ET CLASSIQUE
8, place de la Bourse
44000 NANTES

MICRONAUTE
9, rue Urvoy de Saint Bedan
44000 NANTES

LIBRAIRIE LODDE
Angle rues J. d'Arc et Royale
45000 ORLEANS

RICHER LIBRAIRIE
6, rue Chaperonnière
49000 ANGERS

DEPOT REGIONAL DE LIBRAIRIE FORUM
Centre Commercial
"Les Halles" BP 811
49008 ANGERS CEDEX

GUERLIN-MARTIN & FILS - LIBRAIRIE
82, place Drouet d'Erlon BP 216
51058 REIMS CEDEX

LIBRAIRIE MICHAUD
9, rue du Cadran Saint Pierre BP 360
51062 REIMS CEDEX

LOGIMICRO
Mr Lerthier
2 av. de Laon
51100 REIMS

M.I.L.
27, rue Ambroise Paré
53000 LAVAL

BERGER VICTOR
LA GRANDE LIBRAIRIE
13, 15 rue St Georges
54000 NANCY

LIBRAIRIE "A LA SORBONNE"
F. SCHMITZBERGER et Cie
12, rue St Dizier BP 25
54002 NANCY CEDEX

LA BOUQUINERIE
7, rue du Port
56100 LORIENT

C.S.E.
Michel LUTZ
6, rue Clovis
57000 METZ

MICRO BOUTIQUE - ECONOMAISON
1-3, rue Paul Bezançon,
place de la Cathédrale
57000 METZ

ELECTRONIC CENTER
16, rue Ancien Hôpital
57100 THIONVILLE

FURET DU NORD
15, place de Gaulle BP 255
59002 LILLE CEDEX

MICROTEX - TAQUIN
22, place de la république
59170 CROIX

FURET DU NORD
20, place de la République
59200 TOURCOING

FURET DU NORD
21, rue du Quesnoy
59300 VALENCIENNES

PROTEC PHONIE
9, rue St Jacques
59500 DOUAI

ANTENNES PRINGAULT
39, 1er route de Feignies
59600 MAUBEUGE

FURET DU NORD - DEROME S.A.
18 et 20, av. Jean Mabuse
59600 MAUBEUGE

FURET DU NORD
15, Bd Basly
62300 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE
96 av. Alfred Maes
route de Lievin
62300 LENS

MICROGICIEL
Bernard Thomas
2, place P. Bonhomme
62500 St OMER

GES NORD
9, rue de l'Alouette
62690 ESTREE CAUCHY

GIBERT JOSEPH LIBRAIRIE
42, av des Etats-Unis
63000 CLERMONT FERRAND

LIBRAIRIE LES VOLCANS
80, Bd Gergovia
63000 CLERMONT FERRAND

NEYRIAL
3, Bd Desaix
63000 CLERMONT FERRAND

BASE 4 Librairie
Eric GRENIER
11, rue Samonzet
64000 PAU

ARPAJOU-ORGANISATION
12, place de la Cathédrale
64100 BAYONNE

GES PYRENEES
28, rue de Chassin
64600 ANGLET

MICRO-PYRENEES
41, rue du 4 septembre
65000 TARBES

ORDI-2000
Thierry COLENO
127, av. du Régiment de Bigorre
65000 TARBES

INFORMATIQUE SERVICE
68, rue Maréchal Foch
66000 PERPIGNAN

MICRO CENTER
Centre Commercial
place des Halles
67000 STRASBOURG

BERGER LEVRAULT
23, place Broglie
67081 STRASBOURG CEDEX

LIBRAIRIE HARTMANN Paul
24, Grande rue
68025 COLMAR CEDEX

ALSATIA UNION
4, place de la Réunion
68051 MULHOUSE

LIBRAIRIE G. BISEY
35, place de la Réunion
68100 MULHOUSE

GES LYON
6, rue de l'Alma
69001 LYON

FLAMMARION LIBRAIRIE
19, place Bellecour
69002 LYON

LIBRAIRIE CAMUGLI
6, rue de la Charité
69002 LYON

LIBRAIRIE DECITRE
6, place Bellecour
69002 LYON

TOUT POUR LA RADIO
66, Cours Lafayette
69003 LYON

MICRO-GESTION-FOCH
25, rue de Sèze
69006 LYON

LIBRAIRIE INFORMATIQUE MONTAIG
8, rue Pré Benevix
74300 CLUSES

GIBERT JEUNE
15, bis Bd St Denis
75006 PARIS

FNAC ETOILE
26, avenue de Wagram
75008 PARIS

MICROPLUS "ELYSEES 26"
28, av. Champs Elysées
75008 PARIS

MICROPLUS
Sté KBS ELECTRONICS
64, rue de la Chaussée d'Antin
75009 PARIS

LIBRAIRIE PARISIENNE DE LA RADIO
43, rue de Dunkerque
75480 Paris Cédex/10

VISMO
84, Bd Beaumarchais
75011 PARIS

CHOLET COMPOSANTS ELECTRONIQUE
2, rue Emilio-Castelar
75012 PARIS

GENERALE ELECTRONIQUE SERVICES G.E.S. Paris
68 et 76, av. Ledru Rollin
75012 PARIS

SHOP PHOTO
33, rue Commandant Mouchotte
75014 PARIS

FNAC FORUM
1, rue Pierre-Lescot
75045 PARIS CEDEX 01

LIBRAIRIE EYROLLES
61, Bd St Germain
75240 PARIS CEDEX 05

LIBRAIRIE DUNOD
30, rue Saint-Sulpice
75278 PARIS CEDEX 06

CITIZEN BAND
31, Bd de la Marne
76000 ROUEN

LIBRAIRIE LESTRINGANT
123, rue Gal Leclerc
76000 ROUEN

ETS THOMAS
MICRO-INFORMATIQUE
153, av. de la République
78500 SARTROUVILLE

LIBRAIRIE DELOCHE S.A.
21, rue de la République
82000 MONTAUBAN

LIBRAIRIE GAY
4, place de la Liberté
83000 TOULON

LIBRAIRIE AMBLARD
10-14, Portail Matheron
84000 AVIGNON

RC ELECTRONIC
Mr MARTIN Robert
53, rue Victor Hugo BP 12
84100 ORANGE

GIBERT J. LIBRAIRIE
9, rue Gambetta
86000 POITIERS

MAJUSCULE POITOU
3, bis rue de l'Eperon
86000 POITIERS

LIBRAIRIE
DE L'UNIVERSITE
70, Rue Gambetta BP 109
86003 POITIERS CEDEX

LIBRAIRIE BARADAT
8, place St Pierre
87100 LIMOGES

S.D.I.
25, route de Montargis
89300 JOIGNY

NIOCHAU-MARECHAL
LIBRAIRIE DU LYCEE
100, Grande-Rue
91160 LONGJUMEAU

L.C.V.
130, rue de Corbeil Villemoisson s/Orge
91360 EPINAY S/ORGE

LOISITECH
Centre Terminal 93
93106 MONTREUIL

ORDI PLUS
7, place Camelinat
93600 AULNAY S/BOIS

BERTHET A. SA
LIB. de la Grande Rue
105, Grande Rue Ch. de Gaulle
94130 NOGENT S/MARNE

ORDIVIDUEL
20, rue de Montreuil
94300 VINCENNES

LADNER S.A.
175, av. du Général Leclerc
94780 MAISON-ALFORT

AVENA STE
Square Colombia
BP 94
95021 CERGY CEDEX

LIBRAIRIE
POCHOTHEQUE
LECUT Pierre
2, rue de Stalingrad
95120 ERMONT



"Pour les seuls numéros encore disponibles en mai 1987"

Numéro 6
Essais de l'**XL DOS. AUTOVERIF** pour améliorer la fiabilité du chargement cassette. Essai de la carte **8 E/S MAGECO. VOICE**: ORIC parle dans interface. **RENUM-DESTRUC** renumération et suppression de lignes Basic. **Les interruptions**: une horloge. **Master-mind**: jeu. **ANADIS**: analyse de disquettes au format MICRODISC. La **Jasmin-Printer** (Brother M 1009) à l'essai et recopie d'écran pour cette imprimante.

Numéro 7
BLURK'S: jeu. **Editeur de caractères** pour redéfinir le jeu de caractères. **Calculs en langage machine** pour aller plus vite. **Lecture et Ecriture de secteurs** sur Jasmin ou comment réparer une disquette. Tour d'horizon des **Moniteurs-Assembleurs** du commerce. **Le magnéto sans angoisse** ou comment améliorer le chargement des cassettes. Essai du **RANDOS**. Essai du **crayon optique**. Recopie d'écran sur **MCP 40**. L'interface **TVS**.

Numéro 10
Essai du modem **TONIC**. Le **Basic Français**. Utilitaires pour vous plaire (1). Modifications du **MONITEUR 1.0** de LORICIELS. **CROCKY**: jeu. **Compte bancaire**: gérez-le sur MICRO-DISC (1). Compatibilité **DTL 2000** et **JASMIN**.

Numéro 11
Hors-série rempli d'une multitude de programmes en tous genres.

Numéro 12
Ecrivez votre jeu d'aventure: **COLDITZ**. Le **DTL 2000 +** un serveur pas cher. **Schéma** électronique de l'ORIC. Essai de la table graphique **GRAPHISCOP**. Le partage **mémoire de** l'ORIC. Utilitaires pour vous plaire (2). Un **Moniteur-Assembleur**. Compte bancaire (suite et fin).

Numéro 13
Transfert du **FORTH** sur MICRODISC. **TANDEM 13** un logiciel pour le DTL 2000. Jouez avec les **couleurs** de l'ORIC. Utilitaires pour vous plaire (3). Créer des **fenêtres** sur ORIC. **MICRODISC et JASMIN**: ils communiquent. **City on Raid**: jeu.

Numéro 15
Une imprimante à l'essai: la **MT 80S. Spirographe**: rosaces et arabesques. **TRON** les motos de lumière (jeu). Esssai de la carte **256 couleurs** de Microfutur. **Editeur de secteurs** sur Jasmin. **MUSICORIC** pour que l'ORIC-1 devienne musicien. **Carte série** pour liaison avec MINITEL. Educatif: **le moteur à 4 temps**. Redéfinition de caractères pour **EASYTEXT**.

Numéro 17
Le **TELESTRAT** se présente. Transfert de l'écran **TEXT** en **HIRES** (1). Conversion du **binaire en DATA**. **ORICTEL**: logiciel d'application de la carte série Minitel. **Recopie rapide** sur **imprimante** mode **texte**. Ecriture évoluée. **LEONARD**: utilitaire de dessin (1). **Fiches de paye**: comment calculer les salaires avec ORIC. Jacquettes de cassettes pour **GP 50**. **Catalogue** amélioré sur **Jasmin**.

Numéro 18
Un **drive 3"1/2** à **Triphonie**: l'ORIC devient orgue. Connaissez-vous les **objets fractals**? Le Devin: chirologie ou jeu? Un jeu: **Frog Panic**. Pour lister un programme à partir du MINITEL (et de la carte série): **MLIST**. Accordez vos instruments de musique avec Fréquencamètre. Text-Hires (fin). **Léonard** (suite). Deux recopies d'écran: **GP 550** et Brother **M1009** (Jasmin printer). Lister l'EPROM du Microdisc.

Numéro 19
Léonard: fin de l'utilitaire création graphique. **Modifications** de l'ATMOS et du MICRODISC. Un **mini-interpréteur**. Protection du **HIMEM**. Le tri en **langage machine**. Jeu éducatif: **EUROP'ORIC**. En savoir plus sur le **SEDORIC**. **Compte bancaire**: gérez-le sur **JASMIN**. Utilitaires pour vous plaire (4).

Numéro 20
CALCULATOR: banc d'essai – PUISSSANCE 4 jeu – Recopie d'écran pour FASTEXT 80 – Mini Interpréteur Basic.

Numéro 21
Les interruptions – Animation graphique en 3 D – Jeu: Singerie (1) – SEDUTIL pour mieux utiliser SEDORIC – Recopie page VIDEOTEX – Buffer soft pour imprimante – Super recopie d'écran.

Numéro 22
Tout sur le VIA 6522 – GROS: caractères géants – MUSICORIC et JASMIN – Jeu: Singeries (2) – SWAP OVERLAY – Diététique: mieux s'alimenter – Schéma de la carte contrôleur JASMIN – Compacteur graphique – Animation graphique 3D.

Numéro 23
Educatif: TABLORIC. Print Formaté – String: commandes graphiques – Sauvetage d'un programme – Calculs de l'ORIC – Trames et collages – Casse-briques – clipping.

Numéro 24
Chasse au bug – Astrologie et ordinateur – Singerie (fin) Calculs dans N – Dossier TELESTRAT – Mini-Print: éditeur de banderolles – Détection de sonnerie – Ecran 59 x 28 caractères – Note – calc.

Numéro 25
Test: le Jasmin-PC. Ces fichiers dont tout le monde parle – Ecriture stylée sur MCP 40 – Jeu de la vie – Rem color – En savoir plus sur FT DOS – Data + – ORIC à 2 ROM – MUSIC (1)

Numéro 27
Fenêtres — Simulation RS 232 par soft — TDK: transfert de disquette à cassette — ATMOS à Paris (2).

Numéro 28
ORIC Hippic — Tableau de bord — Surveillez votre poids — Les menus déroulants — Fractals — Tracé d'histogrammes en 3D (1).

Numéro 29
A vos mesures — Debug pour Jasmin — Sortie son stéréo — The car war — Moniteur pour TELESTRAT - Goto Label — Histogrammes (2).

Numéro 30
Structure du TELESTRAT — Don Jean et Dr Agon — QVC: 80 colonnes — Calculs en virgule flottante — Clavier turbo — Histogrammes (3).

Les articles et programmes rappelés ci-dessus ne forment que l'essentiel des différents numéros de THEORIC cités. Les essais des différents logiciels, les trucs et astuces, etc. sont autant d'arguments qui devraient vous inciter à compléter votre collection de THEORIC.

BON DE COMMANDE PAGE 5



Deux livres indispensables pour mieux utiliser les routines internes de l'ORIC-1 ou de l'ATMOS.

L'auteur est un fervent passionné d'ORIC. Il a décortiqué avec soin les mécanismes des routines internes de l'ORIC-1 et de l'ATMOS. D'un contenu très dense, tout en restant à la portée des débutants, ces deux ouvrages proposent tour à tour des commentaires abondants sur le système interne, des exercices et des programmes utilitaires mettant en application les principes acquis.

Les prix publics de ces 2 tomes sont respectivement de 138 F et 120 F. Nous sommes en mesure de vous les offrir à 99 F pièce ou, mieux, pour 149 F les 2 ! Une inestimable économie...

BON DE COMMANDE

☐ Manuel de référence Tome I .... 99 F
☐ Manuel de référence Tome II .... 99 F
☐ Les 2 ouvrages ensemble .... 149 F

Ci-joint, chèque de ..... F établi à l'ordre de SORACOM pour ma commande de livres.

Nom: __________ Prénom : __________

Adresse : __________ Ville : __________

Code Postal: __________

SORACOM éditions
La Haie de Pan
35170 BRUZ